特别策划 一份迟到的战斗檄文:电子海洛因辩诬!!

2003 18

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



超大容量 14款新作速报

勇者斗恶龙8

死神之枪O.D.

鲸之腹

超时空要塞

零·红蝶/洛奇

前线任务FIRST

向北/NBA 2004

巅峰之作

十五年光辉岁月

最终幻想典藏纪念

8月28日全国发售 18.80元

双光盘附赠仙人掌召唤兽

PS2仲夏大作双箭齐发!!

心得研究与上手流程金针度人 最速攻略

召唤之夜3/恶代官2

全分支与隐藏要素一举公开

机战上级者必备宝典 彻底攻略

超级机器人大战D

怒涛攻略

阿拉丁/伊苏1·2

WE7独走研究

球会创造3连载5

魅力抢先报

最终幻想水晶编年史

杂志+VCD+巨幅海报

特价 9.8元

特别策划

胜利的光芒

胜利的十一人

精选百分百

武装生存者3

恐龙危机

三栖人

讲述你所不知道的天空战记

科普园地

手到擒来:局域网内打爆FF11

电击收藏 我们的世界因为游戏而精彩


唤兽，你一样可以拥有！
FFVIII中仙人掌初次登场。在艾斯塔·仙人掌岛，上面只有一片沙漠，而且在地图画面中就能看见一棵仙人掌在那里时隐时现。当撞上它时，发现是个巨型仙人掌，HP奇高，并且会使用伤害值强制10000的必杀技“针千本”。最可怕的是它会在战斗中随机逃跑，这也是它的强大之处。不过只要玩家能打败它，仙人掌就能成为召唤兽。此后的FF作品中也都有仙人掌的身影。它们共同的特点就是回避力极高，而且特别喜欢逃跑，必杀技“针千本”对于游戏初期的玩家来说简直是噩梦。
电玩新势力
FINAL FANTASY
最终幻想典藏纪念
十五年光辉岁月~绚烂再现！
收藏回忆、情感和幻想世界！
出版日期
8月28日
定价:18.80元
次世代传媒联盟
电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

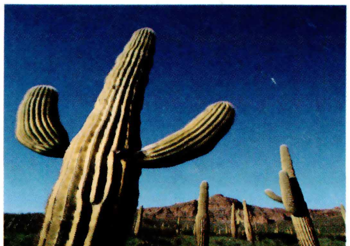
幻想中的召

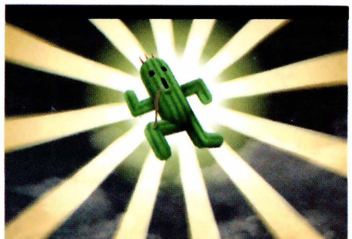
- ★ 电新特别版第二弹！
- ★ 12道大菜，名厨料理
- ★ 两张光盘内容满载
- ★ 豪华外包装盒
- ★ 精美双碟光盘盒
- ★ 附赠大幅海报
- ★ 超可爱仙人掌玩偶独家赠送



仙人掌召唤兽资料

名称：仙人掌 （サボテンダー）
登场作品：FFVIII FFIX FFX FFXI
HP：120000
属性：无
攻击力：？？？
防御力：？？？
回避力：255
出现地点：仙人掌岛、沙漠
必杀技1：针千本
效果：伤害值强制10000 对任何角色一击必杀
必杀技2：逃跑
效果：战斗中突然脱离战场，成功率极高
说明：仙人掌是一群生活在沙漠中的小怪物，本身并不好斗，在与敌人战斗时也尽量逃跑。不过一旦他们发怒可是非常危险的事情。一旦战胜它们你可以得到很多值得惊喜宝物。


这就是现实生活中仙人掌召唤兽的原型，你有没有在旅途中见过它？


FFVIII仙人掌的必杀技针千本，中了之后真是欲哭无泪（HP上限怎么就只有9999呢？）


在FFXI特别片吉拉德的幻影中，也加入了高人气的仙人掌，只不过外形有了变化。


等身大小的仙人掌召唤兽玩偶甚至可以当作睡枕用呢。



道具屋
SAMURAI
侍2
2003年10月发售

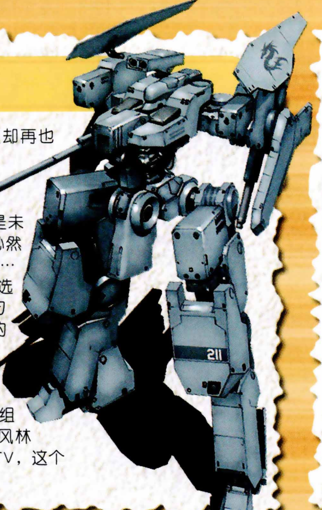

PlayStation 2
一次宿命的邂逅
改变了他的命运

电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林



●总算立秋了，出汗的日子就要过去。但却再也找不出一个贪吃冷饮的理由，得失各半。

●还有一个月就是东京游戏展了，由于游戏界的不景气，加上东京展的人气逐年下降，今年是否能有惊人消息放出还是未知数。但是好礼品是不会少的，“收获”必然不少，我等坐享其成好了（哈喇子直滴嗒）……

●现在再考虑买HDTV的朋友多了很多选择，原来的松下700G已经难以纳入玩家刁钻的法眼。推荐大家关注一下三星新上的WS32Z9HR。这款电视是标准的16:9，32寸，随机带一套超酷的2.1音响。比较遗憾的是只有一组对应480p逐行的色差端子，稍显不足。不过有一组VGA端子也算弥补过失了。价格适中，风林看的是8600元左右，作为一款16:9的 HDTV，这个价位非常合适。

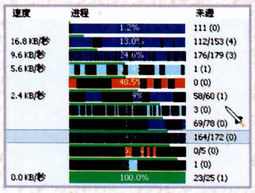
天天



■盼心中游戏之续作登场，愿猛写“攻略”，神速成佛……

■1972年PINK FLOYD在庞培遗迹的LIVE，看了真是感动。

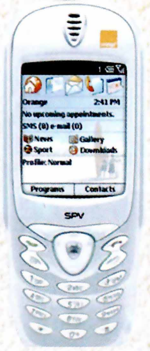
■“憨豆特工”——继早年“晨鸟(Early Bird)”以来又一部100%纯英式喜剧，登峰造极。主角罗温·艾金森和美国人约翰·马尔科维奇的演技出神入化，澳女星则以美貌服人。小波和大主教增趣不少。



■硬盘小，分两次买来一百张CD-R，四天之内全部刻完，另尝试48速刻录成功。整理硬盘后，机器变快不少。

■“PRINCE”这名字不知国内有几人知道？——天语到“王子中国站”一看，才600余人。唉……从国外拖来一些新老经典，感觉真好。国内PRINCE和MJ的地位之争，该收场了。

宇部



●立秋当天正赶上放假，去玉渊潭公园玩了一趟。那天的气温实在凉爽宜人，宇部的心情也格外的轻松舒畅。于是租了一只电瓶船，想在八一湖上过把飚船瘾。小船启动后握着方向盘的感觉不错，后来在穿越桥洞时，宇部想来个甩尾，但由于角度不够了，驾驶技术确实有些粗糙，船帮稳稳当当地撞向了桥墩……还好，这船比Titanic结实多了（险）……

●采用SmartPhone操作系统的手机越来越多了，题图这款法国Orange公司的SPV也要推出中文版，而且价格方面也很体贴。另外MOTO也公布了同类操作系统的机器。宇部决定再等一等，应该有更多的选择。

PERFECT



●立秋后北京的夏天终于有了短暂的凉爽，心情不错。

●欧洲联赛终于开始了，自己牺牲加班时间看了曼联对查尔顿的比赛，小小罗尼的惊人表现和曼联的整体性给人留下了深刻印象，在新赛季还是喜欢曼联更多一点。

●开杯乐最棒！方便面吃来吃去还是宇部推荐的开杯乐最鲜美，如果再配上双汇鱼肉香肠，一顿午餐搞定。突然发现星川明人是个生活标准很高且非常西化的家伙，下周准备让他帮自己也脱脱贫，见见世面，随便吃吃……

●本期电软赠海报，版幅巨大，印刷精美，敬请关注！

●算了，因为这个星期又买了3张JOJO的DVD，所以还是用它做插图吧，不过我向你保证这是最后一次！

星尘大海

■让人喜欢又让人讨厌的夏天终于过去一大半了，接下来出现的会是北京可怕的冬天呢。

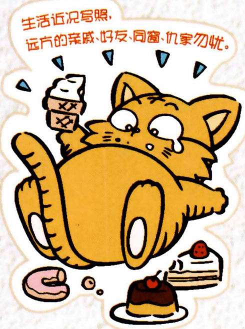
■购物锁定：相逢在宇宙的特典大大的吸引人、神乐传说的同捆版大大的吸引人、皮卡秋版GBASP大大的吸引人……

■难怪KINO和SN3的人物神韵相仿，全角色攻略开始。

■排除了世故的眼光和流俗的思绪又可以心无旁骛的开始求道之旅了，什么才是游戏人的王道呢？

■怎么看来W'R的制作质量都超过其它OVA好多，继续STRAY、STRAY、STRAY……

■最近脑中默念句：静极于动，弩穷于智。



MASCAR

■FF11现在才刚刚入门，僧侣9级＋战士5级，现在又接了一个据说很难的QUEST，要我去打倒××君侯，还是先自己练练等级为上。



■周六的时候与小学同学在“钱柜”聚会，看到当年的班主任由一个刚毕业的大学生变成了十几岁孩子的母亲，一方面感慨时光的流逝，同时也为大家能在近20年后重新相聚而感到高兴。

■在WE7中，马凯现在成了进球最多的球员，大部分能力比他高的范尼进球反而还不如他，让我疑惑不解。

■盗版商的话决不能相信……除非你和他有莫逆之交。



封面:洛克人

GAME INDEX

PS2

勇者斗恶龙8 ······ 11
鲸之腹 ······ 18
死神之枪O.D. ······ 22
超时空要塞MACROSS ······ 26
零·红蝶 ······ 28
向北 ······ 30
洛奇 ······ 32
特工传奇 ······ 34
机动战士高达·相逢在宇宙 ······ 36
NBA 2004 ······ 38
魔鬼克星 ······ 40
私人看护·玛莉亚 ······ 44
时间危机3 ······ 126
拉切特与克拉克2 ······ 126
火热职业棒球2003 ······ 126

GC

星球大战侠盗中队3 ······ 127
式神之城2 ······ 128

XBOX

BRUTEFORCE ······ 126
科林麦克雷拉力赛车4 ······ 127

GBA

豪翔传·崩坏轮舞曲 ······ 46
天外魔境·东方的蓝色 ······ 128

PS

前线任务 1ST ······ 42

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来、杨帆
地址:北京安外邮局75信箱
邮编:100011
编辑部电话: (010) 64472187
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话: (010) 64472177
64472919
广告部电话: (010) 64472180
广告制作: (010) 64472190
E-MAIL:vgame@publicb.bta.net.cn
印刷:北京新华印刷厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.118 2003/18

CONTENTS

激荡报道

第三只眼睛看任天堂的革新 ·····4
面对任天堂的改革脚步,业界专家的观点是……

特别策划

一份迟到的战斗檄文·电子海洛因辩证 ·····58
关于"电子游戏产业"和"电子海洛因"的"辨证"立论。

大攻略

召唤之夜3 ······ 72
黄金级的游戏大作,黄金级的完美攻略!

恶代官2 ······ 78
最恶毒的攻略,教你成为最恶毒的玩家。

超级机器人大战D ······ 82
白痴星川明人君觉醒之后最大出力、最热血、最完美攻略完成!

伊苏1·2 ······ 90
经典二维游戏强作PS2移植版攻略全接触。

阿拉丁 ······ 92
神灯、飞毯……手捧电软在阿拉丁的世界中冒险吧。

恐怖惊魂夜2 ······ 96
最强剧情的可怕攻略连载,继续体会看得见的恐怖。

三栖人

你所不知道的『天空战记』 ······ 114
还记得"依木拉撒"吗?现在讲述的是你所不知道的天空战记。

无双报道

勇者斗恶龙8 ······ 11
鲸之腹·永恒之翼与失去之海 ······ 18
死神之枪O.D. ······ 22
超时空要塞MACROSS ······ 26
零·红蝶 ······ 28
向北 ······ 30
洛奇 ······ 32
特工传奇 ······ 34
机动战士高达·相逢在宇宙 ······ 36
NBA 2004 ······ 38
魔鬼克星 ······ 40
前线任务 1ST ······ 42
四人看护·玛莉亚 ······ 44
豪翔传·崩界轮舞曲 ······ 46

游戏研究所

J联盟球会创造3 ······ 52
世界足球·胜利11人7 ······ 56

其它栏目

编辑手札 ······ 2
本期目录 ······ 3
游戏新闻眼 ······ 4
中国电玩榜 ······ 8
编辑点评 ······ 49
闯关族的家 ······ 66
大墙画廊 ······ 71
秘技天地 ······ 102
科普园地 ······ 104
GAMEBAR ······ 116
流行巴士GO ······ 121
新作游戏发售表 ······ 122
龙哥热线 ······ 124
新作游戏情报 ······ 126

本期新闻眼统计时间
8月8日～8月22日

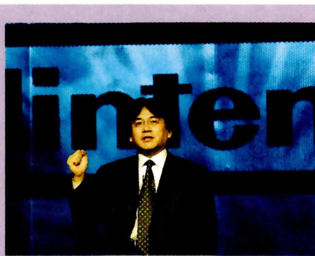
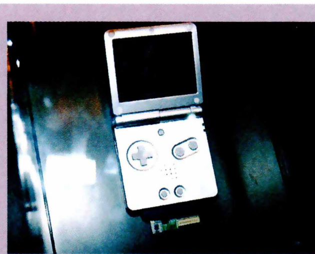
激荡报道
期盼电玩老铺的春天

玩家社团、突破性产品以及中国大陆主机计划
第三只眼睛看任天堂的革新

任天堂终于坐不住了。

虽然它仍一如既往地赚钱，虽然它仍不改矜持固执的脾气，但是在愈来愈严酷的现实面前，这个往昔的巨人到底还是迈出了变革的第一步。

任天堂的经营方针发布会，让人感到了一丝春意。 文/王俊生


Part.1 不合时宜的马里奥俱乐部

Mario Club对于很多老牌任天堂迷们来说也许并不陌生，在许多N64、SFC游戏的卡带上常常可以看见带有这个名字的推荐标志。不过，这个标榜着“俱乐部”的机构并不是玩家可以随意参入的社团，它隶属于任天堂总部，是专门负责审核游戏内容的质量监督部门。


↑马里奥俱乐部曾经拥有广泛的人气基础。

Mario Club的存在，在很长的一段时间里决定了任天堂游戏的风格，以及它对游戏质量评判标准——尤其是在那个强调“少量精品”的N64年代。但是随着市场的发展，玩家的口味与消费习惯已经发生了巨大的变化，马里奥俱乐部那种封闭的、唯我独尊的主观评判方法，已经离实际的市场需求越来越远。而这个名不副实的“俱乐部”，不但再难以担负起质量监督的重任，而且成为了横跨在玩家与厂商之间的一条鸿沟，已经很难再为公司创造更多的价值。

对于今天的任天堂来说，马里奥俱乐部似乎已不合时宜，这个名不副实的俱乐部需要有所改变。

Part.3 步入深渊的游戏方糖



任天堂最近的发布会，是在一个有点尴尬的情况下召开的。

在此之前发表的2003财年第一季度的公报显示，任天堂的电视游戏主机正陷入一个前所未有的僵局。在4月到6月这三个月份里，GC仅仅售出了8万台，而主机的总销量也只有963万台，与Xbox陷入了胶着的苦战中。欧洲几家连锁店的取消进货，无疑对任天堂是雪上加霜。

在GC库存过多的压力下，任天堂不得不宣布暂停GameCube的生产来解决流通和销售上存在的问题。

任天堂预计GC的复产可能在今年秋天，虽然这停产只是短短的几个月，但却开了这个巨人历史上从未有过的先例。这当然可以被看作是所谓“任天堂危机”的一种体现，但是从另外一个角度来看，任氏能够勇敢地正视当前存在的问题并勇于壮士断腕，已经是一个莫大的转变。

过去的任天堂，恐怕就算是打碎了牙齿，也绝不会在众人面前吐出来。

Part.2 呼之欲出的玩家社团

虽然从利润的角度来看，任天堂口袋里的钞票仍然年年增加，但昔日围绕在这个巨人膝下顶礼膜拜的玩家却已越来越少。

也许是多年的老大生涯滋长了任天堂的自信，它在信息沟通方面已全无往日的谦虚和灵便。当初荒川为了在美国销售FC曾广泛邀请学生玩家收集意见和反馈，但现在我们却常常可以听到任天堂的老人们埋怨今天的玩家不懂得欣赏杰作，这种过分自大并且忽视市场的心理，是玩家离散的一个重要原因。

不过，岩田聪终于还是发现了问题的症结所在。所谓亡羊补牢为时未晚，任天堂能够想到这一点并及时着手建立真正属于玩家的社团“任天堂俱乐部”，将会彻底改变厂商与玩家交流上的隔膜。



任天堂俱乐部在欧洲已经试行了一段时间，很快便会在美国与日本正式推广。除了能够更广泛、更直接地收集到玩家意见和建议以外，Nintendo Club还有志于培养出一大批新的任天堂铁杆。

而他们的后代，自然也是任天堂未来的潜在目标。

马里奥俱乐部和任天堂俱乐部，从字面上来看似乎只是一个小小的差异，但其内涵却有着天壤之别。这种转变清晰地表现出任天堂的改革决心，它正逐渐从自大的圈子里走出来，艰难而努力地试图再次与玩家融合在一起。



Part.4 从传统的游戏理念中寻找突破

对于在全新市场环境下的竞争,任天堂已经逐步有了自己的打算。

岩田聪和宫本茂这两位大佬在公开与非公开的场合多次说到玩家层面的问题，他们一再表示任天堂的现有各线产品将不会与对手发生直接的竞争。这无疑是一个理智的策略。

索尼与微软，无论是在财力还是技术力上都远超任天堂，就算任天堂是全世界最赚钱的游戏公司，与他们直接对抗也无疑是主动送死。不过，对手们过于远大的抱负和计划，也给任天堂留下了不小的空间。

事实上，索尼与微软所追求的目标，已经与传统的游戏业概念相差甚远。家庭娱乐中心与操作系统上的突破革新是必要的，但很多时候人们还只是需要一个简单轻松的调剂。

任天堂现在想寻找的突破点，就是这个小小的调剂。它不会再去竞争什么家庭娱乐中心的老大，它也不会让自己主机增添太多的功能和操作按钮。

但是，一个方便的、随时可以轻轻松松拿起来、放下去的小东西，说不定会和口袋妖怪一样大行其道。

也许明年初正式公布的那个“全新的突破型产品”，就是这种类型作品的完美体现。

Part.5 开拓全新的市场

随着传统的三大市场逐渐饱和,中国大陆凭借着巨大的人口和消费能力，慢慢地进入了硬件厂商的视野。

任天堂当然也不会放过这个市场。不过，与索尼所不同的是，任天堂的行事方法和手段更加现实和有效。

网络游戏为何能以全世界最低的接入费在大陆攫取如此高的利润?人口和普及度起了决定性的作用。

任天堂对于大陆的盗版情况与用户实际购买能力的了解，实际上比我们想象的还要多。只有平民主机才能考虑到最边远、最基本的消费实力，才能在大陆成为最终的成功者。

既然在世界市场上，主机性能都不是竞争获胜的决定性因素,那么有什么理由去否认一台平易近人的廉价主机在中国可能获得的成功呢?

或许这个全新的市场，最终能够成为任天堂翻身的福地。



许多顾心,正在期盼着老铺的春天。

神秘主机幻影发表详细规格 其强烈PC倾向令业界震惊

SCOOP

本刊美国专讯　8月初，美国厂商Infinium Labs通过自己的网站向全世界发布了新主机“幻影”的具体规格。至此，这部曾被人们认为意欲挑战PS2、XB等巨鳄的神秘盒子终于揭起了面纱。不过从这次的情报看，与其说“幻影”是一部电视游戏机，倒不如把它看作一台“强化了游戏功能的家用电脑”更恰当一些。

这部主机采用基于Windows XP内核的自定义操作系统，CPU主频3.0 GHz，可以对庞大的多媒体数据进行处理，内存256MB，内置超过100GB的海量硬盘，并且含有nVidia显卡和Intel主板，可以毫不夸张的讲——“幻影”就是一台由PC零件组装的“游戏机”。

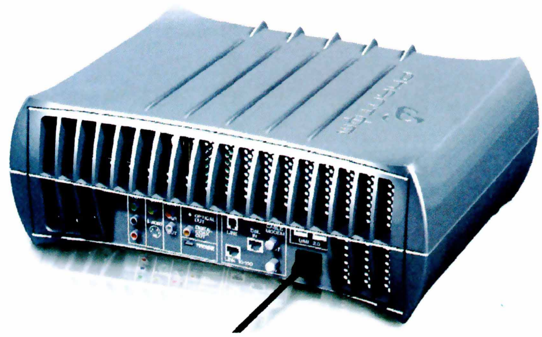
拥有了PC的硬件基础，幻影对应的软件竟然出人意料的也是PC游戏。Infinium Labs明确表示，几乎所有的PC游戏都可以在幻影上运行，而且玩家不必上街购买，只要登陆专门的网站(Phantom Net)就可以轻松地下载到自己喜欢的游戏。不过由于该主机运行的是PC软件，消费者也免不了随时为游戏升级和下载补丁——尽管这在电视游戏玩家眼中是一件不可想象的事情。

另据来自Infinium Labs的进一步消息，“幻影”的主机价格为399美元以内，软件价格在2.99美元～50美元之间，为玩家提供网络服务的Phantom Net的单月费用为9.95美元,主机计划明年初率先在美国发售,2005年登陆日本市场。

目前，开发商Infinium Labs正在为主机筹划BETA测试，并将以“次世代主机”的名义对其进行宣传。



↑新主机幻影的正面俯窥图。主机充满金属质感，正面带有Phantom的字样以及LOGO标志。与其它主机不同的是，在主机正面没有手柄插槽。



↑主机的背面俯窥图。各种端子插口映入眼帘。此外，我们还可以从这个角度清楚地看到主机顶面也嵌有Phantom的字样和LOGO标志。

新主机幻影规格表

～硬件规格～

●操作系统：基于Windows XP内核的自定义操作系统
●CPU：主频超过3.0 GHz
●存储器：256MB DDR RAM
●内置硬盘：容量超过100GB
●高性能nVidia显卡
●高性能Intel主板
●对应19"寸显示器
●对应杜比7.1声道环绕立体声
●集成RF无线模块
●S端子、AV端子、分量输出，对应PAL制式
●10/100M以太网卡
●一个无线手柄
●无线键盘和鼠标
●两个USB接口（全部周边对应USB接口）
●4个手柄插槽
●12端口扩展线

※　※　※　※　※　※

～可选择周边～

●有线手柄或无线手柄
●键盘、鼠标
●DSL调制解调器
●Cable调制解调器
●无线WIFI卡
●内存和硬盘可升级
●音箱
●平面显示器

※　※　※　※　※　※

～其他信息～

●可以运行PC游戏;
●通过网络购买并下载游戏（含试玩版），并进行网络升级
●在线服务包括游戏大赛、浏览新闻等许多种
●主机价格预定在399美元以下
●对应游戏的下载费用为2.99美元～50美元
●Phantom Net的单月费用为9.95美元
●通过Phantom.Net预定主机，目前还没有进入卖店销售的计划
●将在今年下半年进行BETA测试，预计招募4万人参加
●主机预定明年第四半期在美国发售,2005年登陆日本

SOFTWARE

离异8年，FF重归任氏家用机怀抱 FFCC发售，惨淡销量暴露合作危机

本刊日本专讯　事隔8年之后，回归任天堂家用机的第一款FF《最终幻想·水晶编年史》于8月8日在日本发售，不过这款外传性作品并没有延续其百万大作的美誉。

根据日本电击王的统计，FFCC在发售后3天里的销量只有19万套，与年初FFX-2在PS2上获得的巨大成功形成了强烈对比。加上GC与PS2硬件在普及量上的天壤之别，S-E与GC的合作的危机已经初露端倪。不过开发商Game Designers Studio却似乎胸有成竹，而且有消息说，他们已经为另一款给GC开发的游戏注册了LOGO商标，据说该游戏名为“Kechirase Caravan Road”，游戏类型同样是RPG。

Game Designers Studio是由著名制作人河津秋敏出资51%，原史克威尔出资49%成立的新公司，公司以开发“新类型”游戏为目的，故此接受了来自山内FOUND Q的经济援助，成为了原史克威尔与任天堂重归于好的一块跳板。



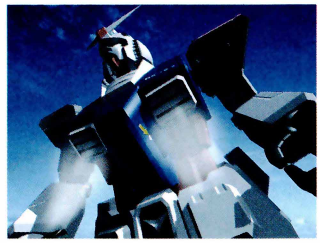
↑截止8月15日FFCC的销量是27万。

SOFTWARE

PS2机战最新作拒绝翻炒冷饭 热血高达由SLG驶向即时战略

本刊日本专讯　根据来自互联网的消息称，此前谣传的BANPRESTO为PS2制作的机战最新作已经正式定名为《超级机器人大战Scramble Commander》（简称机战SC）。

该游戏由曾开发过“吉翁最前线”的Beck小组制作，机体全部以3D描绘，忠实再现了原著中的机体大小，但是更为引人瞩目的则是：游戏类型由传统的SLG向即时战略的惊人转变。在游戏中，玩家要一面与僚机保持联系，一面对本机下达作战方针，可供选择的战斗指令包括移动、战术、道具、必杀技、自动援护，并且拥有格斗战、射击、防卫战、临机应变、突击、锁敌、支持、战斗回避等多种战术，但是系列一贯的精神指令却在游戏中消失了。



机战SC计划推出58页设定资料作为预约特典，预定10月30日发售，定价7800日元，目前的开发度为80%。

打破旧有的形式，勇于创新原本是件好事，但是对于喜欢怀旧的机战饭斯而言，SC能否真正被他们接受还需要时间的验证。

SOFTWARE

《胜利十一人7》走俏东瀛 首发三天销量创系列新高

本刊日本专讯　在我国同样拥有千万拥趸的足球游戏《胜利十一人7》在8月7日发售。截止8月10日的时候，该游戏的销量已经达到69万套，成为近期日本市场最炙手可热的游戏软件。而与之相对应的是，WE7的出货量也达到了100万套，据KONAMI方面的发言人透露，7代的表现再次超越了公司的预期，而且他们相信游戏的旺销态势仍会保持相当长的时间，消化100万套的出货量根本不是问题。



↑WE7极有希望打破前作120万套的销售记录

此前，WE6在日本的首发销量是33万套，世界杯之后WE6 FINAL的首发销量为44万套，但是与最新作相比仍然有一定的差距，可见该系列在日本的美誉度还在不断提高。更有业界人士预测，7代的销量将在发售3周内突破百万。

SCOOP

“划时代”芯片CELL开发接近完成 赶在PS3发售前2004年实现量产

本刊综合消息　尚未露面已经谣言漫天的“划时代”处理器CELL，日前终于有了一些可靠的消息。根据开发商IBM透露，CELL的开发工作已经接近完成，并且肯定会在PS3上应用，至于具体规格他们将在不久后公布。

IBM同时强调，虽然CELL在技术层面已经定型，但是目前还有很多工作要做，比如软硬件小组要对芯片运行效果进行测试，完成电路设计等等，因此CELL进入商业化的批量生产还要等到2004年末。而这个时间恰恰是PS3 2005面市的前一年，看来CELL与PS3注定要扯上千丝万缕的联系。



↑久多良木多次为CELL芯片献身说法。

CELL是指IBM、索尼、东芝共同开发、被称为超级处理器的芯片。这三家大腕曾经对外宣称，CELL的概念是“芯片化的超级计算机”。与目前所流行的CPU不同的是，CELL实际上可以被看作是一个汇集了多个CPU的“处理中心”，能够胜任高质量图形所需要的繁琐的计算工作，拥有高宽带的通讯电路。CELL既有可能成为PS3的中央处理器，也有可能扮演未来IBM的服务器芯片。

SOFTWARE

德国媒体爆出惊人消息：GC独占游戏即将移植PS2

本刊综合消息　德国电玩杂志《Play The PlayStation 2》在最近放出消息说，三上真司曾表示肯定不会移植其它主机的GC独占游戏《幻侠乔伊》将于年内在PS2上发售。而且传得更悬的是，据说该杂志的附送光盘中还收录了PS2版《幻侠乔伊》的开发画面！此外，无独有偶，另一款GC独占作品《P.N.03》即将移植PS2的消息也在日本业界不胫而走。



←以扭臀MM为卖点的PN03。

尽管上述传闻并未得到CAPCOM官方证实，但是仍然把玩家搞得一头雾水，更有许多任天堂饭斯抱怨CAPCOM出尔反尔。

对此，有消息灵通人士透露，其实CAPCOM内部早已不把上述游戏列在GC独占的范畴了，即便推出PS2版也是顺理成章的事。目前惟一的疑问在于——对CAPCOM而言，山内的钞票和游戏的销量，究竟哪一个更有诱惑力。

SOFTWARE

FF11拓展网络事业版图 PC版登陆美国日期确定

本刊美国专讯　来自此间的消息说，在今年初达到盈利点的网络游戏FF11将于10月29日在美国发售PC版，不过如何解决日美两地玩家在同一服务器上的交流障碍等细节现在还不得而知。目前FF11的注册会员数为28万2千人，最大在线人数10万5千人，登陆角色61万7千名。S-E希望到2004年FF11的注册会员能够达到40万人，而完成这一目标的关键就是该游戏能否在北美普及。

此外，在日本销量突破200万套的单机版FFX-2将于12月2日在北美发售，价格尚未确定。



EVENT

香港力生推出便携DC“Treamcast” 世嘉闻讯大怒，勒令其立即停产

本刊南方专讯　今年入夏以来，在我国港台地区相继出现了一种配备LCD显示器的便携式DC主机，售价一般在1200～1500港币之间。由于世嘉已经退出硬件市场，DC主机也在3年前宣布停产。因而这种便携DC的来路就显得格外引人注目，为此，本刊特地与一些港台商家取得了联络，结果证实：这种便携DC其实是一家名为“力生”(Lik Sang)的香港电子制造商，在未经世嘉授权的情况下生产的。



据港台商家透露的消息，力生公司给这种便携DC取名为“Treamcast”(DC主机正式名称为Dreamcast)。在性能方面，“Treamcast”除了兼容所有日、美版DC游戏外，还内置MP3、VCD播放软件，可以直接播放MP3和VCD光碟。不过由于其未经世嘉授权，许多外国商家都不愿引进该主机进行销售，以避免发生法律纠纷。

另据我们截稿前获得的消息：世嘉在得知“Treamcast”的情况后非常愤怒。相关发言人称，香港力生推出的携带型DC主机严重侵犯了我们的知识产权，他们必须立即停止销售这种产品，否则我们将诉诸法律手段。迫于来自世嘉的高压，力生目前已经决定停止生产和出售这种改装版DC。



↑配备液晶显示器的“Treamcast”主机以及黑色专用包装。

EVENT

任天堂投身医疗慈善事业 GC娱乐中心入驻美国医院

本刊美国专讯　最近，任天堂与美国“星光儿童基金会”(Starlight Children's Foundation)发表联合声明，宣布在华盛顿州的各大医院设立500家“GAMECUBE娱乐中心”，在每个娱乐中心配备液晶电视、DVD播放器、GC主机及其软件，以缓解住院病人的心理压力。这也是继SFC和N64之后，任氏第三次在医院开办娱乐中心。

“娱乐中心可以有效地减轻伤病儿童的焦虑心情，帮助他们建立起健康的心态。”Sacred Heart儿童医院的儿童心理专家Rebecca Bratcher表示，“对于行动不便和正处于手术恢复期的病人来说，娱乐中心意义重大，因为他们在那里会觉得住院时间过得很快。”

首个任天堂娱乐中心创立于1991年，当时任天堂为病人提供的主机是SFC。其后，任天堂又在1998年成立了N64娱乐中心。到目前为止，全美已经有超过1000所医院的患病儿童从该计划中受益。



SOFTWARE

CAPCOM取消大作开发计划 《死亡凤凰》《血腥左轮》无疾而终

本刊日本专讯　继CAPCOM终止了《全明星格斗》的开发工作之后，他们又在最近取消了GC版《死亡凤凰》和PS2版《血腥左轮》的开发计划。而这一举动也被视为该公司加强产品监控的一个重要信号。

据悉，CAPCOM取消上述游戏的开发计划是因为公司认为它们无法得到预期销量，有了“幻侠乔伊”等游戏销量惨淡的前车之鉴，CAPCOM决定进一步加强对于游戏项目的监控，一旦发现游戏不再符合市场需求，就要立即终止或调整其开发工作，以避免造成更大的损失。

《死亡凤凰》是CAPCOM第四开发部发布的5款GC独占作品之一，游戏凭借气势磅礴的大场面获得了许多玩家的褒美；PS2版《血腥左轮》则是FC时代射击游戏《荒野大镖客》的续作，在我国拥有更高的人气，而且据说该游戏的开发工作已经接近完成。如今，这两款游戏的流产相信是许多玩家所不愿见到的。



↑原计划今秋发售的PS2游戏血腥左轮。

●NAMCO宣布，《山脊赛车进化》将于今年11月27日在PS2、GC、XB三大主机上同时推出，美版的发售日期则在稍后一些的12月10日。

●期望通过广告强调网络服务的微软，为今后的XB发售又打出了新的广告语：“It's good to play together”，其意思和中国的古语“独乐乐不如众乐乐”相近。

●任天堂将在9月5日推出两款颜色分别为“珍珠蓝”和“珍珠粉红”的GBASP主机，定价仍为12500日元。

●任天堂著名竞速游戏F-ZERO将被改编为TV动画，预定10月7日开始在东京电视台6频道播出。

●据日本电击王报道，GBA将在年底推出一款销量可达到1～2百万的大作，但是具体的游戏名称还不清楚。

●任天堂员工在接受日本媒体访问时表示，他们的GAMECUBE后续主机未必一定要在2005年发售。

●据Economic News报道，微软XBOX计划在2004年达到1450万台的销量。目前PS2的全球销量为5385万台，GC 963万台，XBOX 940万台。

●5月28日宣布破产的3DO公司的资产拍卖结果如下：魔法门英雄无敌系列被UBI以130万美元的价格竞得；赛车游戏Street Racing Syndicate被NAMCO以150万美元竞得；微软则获得了High Heat baseball系列。

●SCE发布了著名RPG狂野历险的最新作《Wild Arms Alter code：F》，该游戏是PS一代的强化复刻版，计划今年内在PS2上发售。

●任天堂社长岩田聪明确表态：如果任天堂能解决光盘的重量、尺寸和耗电等问题的话，他并不排除在GBA后续机种上采用光盘作为游戏载体的可能性。

电影版吉儿登场



中国电玩榜

本期公告：
1. 在上期一不小心落榜的GC版《生化危机》如今又重新回到了前五强，而黄金太阳、两款最终幻想以及合金装备2的王座地位依然无人可以撼动，看来只有FF12和MGS3才可改变这一切呢。
2. 统计截止共收到有效选票1302张。

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：523

2 最终幻想10

上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：514

3 合金装备索利德2

上期 2



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——
计票：488

4 生化危机

上期 7



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——
计票：486

5 最终幻想8

上期 4



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：479

2003年第18期(统计时间2003年8月1日－8月15日)

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	真三国无双3	PS2	ACT	KOEI	—	461
7	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	458
8	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	455
9	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	413
10	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	377
11	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	350
12	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	331
13	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	295
14	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	219
15	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	187
16	实况世界足球·胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	172
17	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	143
18	实况世界足球·胜利十一人7★	PS2	SPG	KONAMI	—	139
19	樱大战·热血青春	PS2	SLG	SEGA	—	105
20	超级机器人大战D★	GBA	SLG	BANPRESTO	—	98

掌机大作推荐篇

超级机器人大战D



★近期掌机上毫无疑问的大作，机战玩到现在，惟一期望的就是每次的系统革新给大家带来的乐趣了，本次的机战无疑是系列中乐趣最多的一作，至于整体的品质到底如何，大家看看本期的大攻略和FAMITSU的32分就很能说明问题了。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种/类型	厂商/发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定	3949
2	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1887
3	神乐传说	机种:GC 类型:RPG	厂商:NAMCO 发售日:8月29日	1844
4	合金装备索利德3 · 食蛇者	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	1781
5	MOTHER3（暂名）	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:未定	1452
6	鬼武者3	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月	1166
7	马里奥赛车	机种:GC 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:2003年	1140
8	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	1060
9	骑龙者	机种:PS2 类型:ARPG	厂商:SQUARE-ENIX 发售日:9月11日	1049
10	异度传说2 · 善恶的彼岸	机种:PS2 类型:RPG	厂商:NAMCO 发售日:未定	991

瞩目



★9月4日……据消息指出,BANDAI最新作《机动战士高达 · 相逢在宇宙》公布了其限定版内容。其中将收录PS2游戏《机动战士高达Ver.1.5》、MIA《RX-78-4 高达4号机》玩具、V作战档案型解说书与64页全机体写真页,而初期通常版则将附赠《初代高达》的简介DVD作为初回特典同捆推出……9月4日。

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种/类型	厂商/发售日	销量
1	实况力量棒球10	机种:PS2 类型:SLG	厂商:KONAMI 发售日:7月17日	292931 总:323940
2	机动战士高达SEED★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:BANDAI 发售日:7月31日	145662 总:145662
3	首都高BATTLE01★	机种:GC 类型:ACT	厂商:NINTENDO 发售日:7月11日	142635 总:142635
4	超级马里奥A4★	机种:GBA 类型:ACT	厂商:NINTENDO 发售日:7月17日	72175 总:238310
5	网球王子 · SMASH HIT★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:7月24日	65449 总:65449
6	F-ZERO · GX★	机种:PS2 类型:RAC	厂商:NINTENDO 发售日:7月25日	62570 总:62570
7	卡比的飞板	机种:GC 类型:ACT	厂商:NINTENDO 发售日:7月11日	57942 总:181786
8	幻想传说★	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NAMCO 发售日:8月1日	55970 总:55970
9	口袋妖怪弹珠台★	机种:GBA 类型:FTG	厂商:NINTENDO 发售日:8月1日	54708 总:54708
10	罪恶工具XX · RELOAD★	机种:PS2 类型:FTG	厂商:SAMMY 发售日:7月31日	41001 总:41001

瞩目



★完全FANS向游戏，赶潮流的跟风作，品质中流。游戏流程过短是大家对其的一致评价，但凭借“高达”这两个字就足够说明本作依旧销量不错的很多原因了，隐藏机体的收集依旧是本作的一大卖点，如果各位对同名动画有跟进的话也请尝试一下这款高达游戏最新作吧。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2001-2002 （naomi2、sega）	59136
2	世嘉四人麻将 · 网络对战版 （naomi2、sega）	25332
3	太鼓的达人4 （system246、namco）	19536
4	头文字DVer.2 （naomi2、sega）	14015
5	VR战士4 · 进化版 （naomi2、sega）	12488
6	RACE ON （system246、namco）	9586
7	机动战士高达 · 联邦对吉翁DX （naomi、capcom）	9256
8	时间危机3 （system246、namco）	8631
9	SNK VS CAPCOM · 混乱 （neogeo、snkplaymore）	8525
10	VR足球2002 （naomi2、sega）	5635

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	黑客帝国	ps2、atari、avg
2	黑客帝国	xbox、atari、avg
3	NBA STREETS VOL.2	ps2、ea、spg
4	重返德军总部	xbox、activision、stg
5	BRUTE FORCE	xbox、mircosoft、stg
6	口袋妖怪 · 红宝石	gba、nintendo、rpg
7	口袋妖怪 · 蓝宝石	gba、nintendo、rpg
8	分裂细胞	ps2、ubisoft、act
9	游戏王 · WORLDWIDE EDITION	gbc、ea、act
10	午夜俱乐部2	ps2、rockstar、rac



本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者,均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品,本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010-65282550)www.how-2-play.com,奖品是多罗和它的伙伴们手机扣系列。特此感谢!

广东	张健强	辽宁	李鑫	广西	黄信	安徽	曹伟	黑龙江	吴尧
上海	张孜达	陕西	刘爽	上海	杨亦青	黑龙江	孙强	甘肃	王涛
浙江	余鹤鸣	新疆	张毅	浙江	周威	江苏	张坚	青海	张廷威
北京	蔡宝岩	广西	郑波	广东	卢焕尧	甘肃	李程	广东	张德鹏
河北	魏磊	北京	刘勇	北京	曹佳龙	山西	张晓芳	贵州	曾嵘
广西	韦庆平	湖南	周斌	海南	郑声孝	福建	施恩	北京	张伟
河南	张一博	云南	周杰	安徽	焦阳	广东	李子豪	云南	郑捷
山西	黄业飞	甘肃	袁智胜	天津	田雨	河南	甘鹏	浙江	李新增
辽宁	赵德怡	吉林	张彬	陕西	田尧	吉林	徐飞	浙江	吕若辰
河北	陆明	河北	谢松	湖北	钱程	四川	钟进	广东	叶宇超

中国电玩榜特别篇 玩家心目中的NAMCO游戏TOP20

1位 154票 幻想传说
SFC/1995年12月15日发卖/11800日元



↑方向与指令键的组合可出现必杀技，这样的RPG战斗方式在当时并不多见。

《传说》系列第1弹。游戏开场使用了当时还非常稀有的主题歌，其充满了频繁出现的招式名字和喊声的战斗场面在当年曾引起了轩然大波。从读者的投票来看，不管是声音、歌曲还是漫画家藤岛康介的人设都得到了一致的好评。动作性极高的战斗及动画风格的演出等，使该作成为对后来RPG游戏制作影响颇深的名作之一。

2位 132票 铁板阵
FC/1984年11月8日发卖/4900日元



这款从街机移植而来的游戏在FC上发售时正值该机种的黎明期，可以说它为FC的普及出力不少。

3位 117票 职业棒球FAMILYSTADIUM
FC/1986年12月10日发卖/3900日元



可以成为棒球游戏代名词的经典名作，大部分赞扬都集中在「可与朋友对战」的特点上。

4位 102票 异度传说Ⅰ《力的意志》
PS2/2002年2月28日发卖/7800日元



以宇宙为舞台的科幻RPG。大多数的投票都集中在「非常喜欢谜题呼唤谜题的情节」上。

5位 88票 宿命传说2
PS2/2002年11月28日发卖/6800日元



该系列首次在PS2平台上发售的作品，由于该作「感人的故事结局」获得了很多玩家的支持。

传世的名作，还有许多许多哦！第6名以下的作品同样不可错过！！

6位 86票 永恒传说 PS/2000年11月30日/6800日元

7位 81票 秋刀鱼名侦探 FC/1987年4月2日/4900日元

8位 76票 多尔亚加之塔 FC/1985年8月6日/4900日元

9位 72票 山脊赛车 PS/1994年12月3日/5800日元

10位 68票 宿命传说 PS/1997年12月23日/5800日元

传说系列真是强啊！不仅有5部作品入围，其中的两部更是杀入前5位，人气之高无人能及。而像《风之克罗诺亚》、《欢乐猫》、《吃豆》等作品中还诞生了不少NAMCO代表性的角色。很多作品之所以入选也正是因为全世界有不少饭斯仍然在继续支持着这些角色，结果造就了这个新旧交织的最终结果。

11位	54票	风之克罗诺亚～door to phantomile～	PS/1997年12月11日/5800日元
12位	50票	欢乐猫	FC/1984年11月14日/4500日元
13位	47票	幻想传说	PS/1998年12月23日/5800日元
14位	46票	灵魂能力	DC/1999年8月5日/5800日元
15位	44票	吃豆	FC/1984年11月2日/4500日元
16位	42票	维纳斯与布雷斯	PS2/2003年2月13日/6800日元
17位	41票	女战神的冒险 时之键传说	FC/1986年8月1日/3900日元
18位	40票	ワギャンランド	FC/1989年2月9日/4900日元
19位	36票	SKYKID	FC/1986年8月22日/3900日元
20位	32票	铁拳3	PS/1998年3月26日/5800日元

第6位以下的最受瞩目游戏 14位 灵魂能力



↑远远超越街机素质的移植吸引了所有人的眼光。

在NAMCO建社二十周年之际进行的这次玩家调查中，很多日本玩家都热情地选出了自己的最爱游戏，令星尘大跌眼镜的是居然刚刚发售不久的人气续作《灵魂能力2》没有出现，不过再迟一些的话，即将上市的《神乐传说》一定会上榜呢。

NAMCO20年的脚步

1981年
●开始发售FC游戏。值得纪念的第1作是《小蜜蜂》。另外，同年又发售了《吃豆》、《铁板阵》、《欢乐猫》，除了《铁板阵》售价4900日元以外，其他的游戏都是4500日元。

1985年
●设在东京都大田区2栋的新办公大楼竣工。这也是现在的公司本部和营业本部大楼。

1987年
●接手位于横滨市都筑区的研究开发用设施（横滨未来研究所）。
●业界首次搭载通信机能的赛车游戏《Final Lap》发售。该作最多可供8人同时对战。

1988年
●采用MEDIAMIX战略，发表原创电视游戏和业务用电视游戏《未来忍者》。

1990年
●大型游乐设施《小蜜蜂》、《多尔亚加之塔》在国际花草博览会展出营业。
●NAMCO·HOMETECHINC.在美国设立，进一步强化北美家用游戏市场。

1991年
●搭载无限远投影系统的空间摄影游戏《STARBLADE》登场。
●NAMCO·Europe LTD.在英国伦敦设立。

1994年
●在美国成立NAMCO·CYBERTAINMENTINC.，全美最大的娱乐设施经营企业诞生。

1998年
●获得日本文化厅媒体艺术祭非交互性部门大奖。
●开设大阪府吹田市关西支社大厦。开发设施也设在大阪。

2000年
●四部CG影像作品入选美国CG学会计算机专业绘图大奖。
●与DIGITAL HOLLYWOOD株式会社共同开办游戏学校。

2002年
●和SEGA、任天堂合作共同开发次世代业务用3次元CG机板Triforce。

2003年
●开发子公司NAMCO·TALESSTUDIO成立。所有传说系列的开发都寄托在这个子公司身上。

NAMCO游戏中多姿多彩的女神们

多年来，拥有众多人气角色的NAMCO游戏中自然也少不了广大的女性角色，她们的非凡魅力相信也一定征服了许多的玩家。现在我们就为大家罗列一下其中最有代表性的几个女性角色吧。其中有没有你心目中的女神呢？


瓦尔基里
→在《女战神》系列中作为神之子登场的女战士。名字来自北欧神话。


凯伊
←在《多尔亚加之塔》中登场，并在之后的作品中担任主人公。


小桃
→一旦进入旋风就会变身成奇迹小桃作战。


永濑丽子
→一直到《山脊赛车》系列第3、4部作品为止都是该系列的女性代言人。


深水蓝
→憧憬永濑丽子的《山脊赛车V》女性代言人。


吉野瞳
→全面负责NAMCO体育游戏代言人工作的女性。

特报

勇者斗恶龙VIII

让大家久等了！《勇者斗恶龙8》的最新情报终于拨云见日！其中的内容充满了让人震惊的崭新要素。这次我们将用超长篇幅为大家介绍这款既保存了系列一贯风格，又实现了飞跃性进化的新生的“勇者斗恶龙”！



由于采用了最新技术制作，所以游戏画面中的角色忠实再现了设定原画的风格，而且装束的细节也一丝不苟，控制这样的角色冒险乐趣无穷！



除了用3D描绘的角色外，主人公旅行路上的旷野和小镇也充满了压倒性的临场感！在超越大家预想的同时，夺走你的全部视线。



主人公

服装 红色的包头手帕、黄色的外套、鼓鼓的行囊，以及背上的长剑，这就是DQ最新作中的主人公。简单的装束和手中古旧的地图说明了其冒险家的身份。那么，他是从哪里来？要往哪里去呢？

武器 身后背着的长剑就是其冒险家兼战士身份的最佳证明。真想赶快见到主人公在战斗中挥起长剑与敌人作战的英姿啊。看他那自信的眼神，应该是个用剑的好手吧，至少是个勇敢的少年吧！

宠物 整张画上最引人注意的地方大概就是那只从衣袋中探出小脑袋的可爱动物吧。这个看起来像仓鼠一样的小家伙大概就是主人公的宠物。它会在冒险中为主人公提供怎样的帮助呢？

道具 如果改变装备的话，服装也会改变吗？这样一来我们就会看到不同装束的主人公。时下许多RPG都采用这种模式，相信DQ更不会让我们失望！



使用大全景所
FIELD PART 所见之处CHECK!!

使用最新技术描绘的美丽景致

DQ移植到PS2平台后，表现力也得到了大幅提升。纵深感更强的空间、经过精密计算的光源、洋溢着跃动感的角色……等等这一切汇集成一流的临场感，因而备受瞩目。

光·水·火的精彩表现

为了均衡地表现出真实感，就算是极小的细节也不能忽视。本作模拟了数种自然现象，游戏中的世界逼真而绚丽。

再次进化的3D画面

继PS版的DQ7之后，本作进入了完全由POLYGON描绘的3D世界。站在一直可以看到地平线的无垠旷野中，尽情欣赏勇者斗恶龙的壮阔景色的同时，探索的乐趣也全面升级。

制作小组LEVEL5

本作由曾开发过《暗云》和《黑暗编年史》等游戏的LEVEL5开发。该小组以制作幻想世界观的RPG见长，并在玩家中有很好的口碑。

前所未有的临场感令人期待!!

完全等身大的最新作画面公开

如此高度进化的画面一定让DQ饭斯们大吃一惊吧！以前的DQ系列全部采用传统的俯视型画面，但是8代却使用了完全立体化的新手法。玩家再不是站在“神”的视点上，而是随着主人公的视线踏上旅途。

由于画面变得无比真实，许多DQ系列以前的常识也不能在游戏中适用了。前作中，山脉或森林在地图上只是一个记号而已，但是这次就截然不同，地图画面上的所有物体都是实物大小，所以玩家可以体验到前所未有的临场感。从公开的画面看，玩家可以在广阔的草原和浓密的森林中自由探险，而且也会出现有毒的沼泽等危险地带来增加旅途的惊险与刺激。

DQ的世界将在这里全面进化，崭新的世界孕育着全新的冒险。



角色的头身比例变大

游戏中每位登场角色都是忠实于设定原画的制作结晶。角色的头身比例告别了Q版时代，造型更加真实，与世界观的进化相映成趣。



在原野上纵情奔跑

操作角色的时候，除了后方的视点以外还可以从任意角度欣赏人物的运动。高度自由的操作也是本作的特点之一，值得期待。

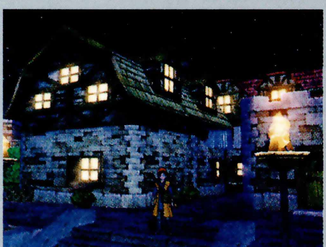
DQ PART 广阔的旷野让期待迅速膨胀

不论是广阔无边的青郁平原、树木丛生的浓密森林，还是万丈而下的瀑布……所有这些壮阔的景致全都以3D描绘，DQ8成功地表现出了完全不同于以往系列的世界观。

前作DQ中，即使是在山脉或者沙漠中移动，地图画面也是平面的，可以说没有任何临场感。但是本作的画面得到了前所未有的进化。仅从静止画面看，玩家就已经能够感受到游戏超群的逼真魅力，对冒险的向往越发强烈！当然，笔者最期待的还是加入时间流逝的概念。

走在无垠的旷野上，头上的美丽晴日会随着时间的流逝变为满天的星斗……这种感觉一定是许多玩家所朝思暮想的。如果真的导入了时间概念的话，不同时段出现的怪兽是否也会发生变化呢？

Writer's Choice



在这次得到的情报中，这张图片是笔者所最欣赏的。画面不仅成功地表现出了黑夜与灯火的鲜明对比，小镇上的生活细节也一应俱全，从砖木小屋到凉晒的衣物……这一切都让人们在冒险的同时感受到了一种日常生活的温馨。图片中的主人公准备做什么呢？作为冒险家的他是在寻找投宿的旅店吗？

那些曾经被记号化的东西 得以完全进化

可以感到生命气息的植物

森林中生长着茂盛的花草树木，每一株都作为大自然的一部分经过了仔细描绘。



在奔跑中衣摆随风飘动，栩栩如生

一旦跑起来风就会吹动衣服，景色也变得目不暇接，玩家似乎真的置身旷野。

居民的必需品!? 架在小河上的木桥

即使是毫不起眼的东西，也经过精细的描绘，木材的质感以及外形与小镇的氛围融为一体，走在上面一定很惬意！

流过小镇的河流&摇曳的水草

同样是不起眼的东西，但是同样被描绘得细腻逼真(可见制作人的良苦用心)。这些小的细节汇聚在一起，小镇一景就变得生机盎然。

FIELD PART

描绘的令人神往的冒险世界

与旷野、森林的描绘全面进化相对应的是，在游戏中旅行的感觉也将前所未有的真实，一切都充满了新鲜与刺激。玩家可以享受到在广袤世界自由穿梭的乐趣……不断探索，不断战斗，积蓄力量向全新区域挑战。逼真的3D世界造就了全新的勇者斗恶龙！

Close Up 远方的建筑物会逐渐浮现出来 跑到跟前再看个究竟吧……！

游戏中也将出现类似城堡、小镇等各种各样的建筑。不过远方的建筑物并不会突然从画面一端蹦出来，而是与肉眼看到的景物一样，从远处逐渐浮现出来。右边两张图所展现正是这个特点。这样一来，玩家根本不用担心漏掉什么，旷野中的一切都尽在掌握！

近大远小的透视如此合理，犹如真的置身野外，我们真是要对这次的DQ另眼看待。



从远处看到的是……？

在旷野旅行的途中发现了一栋建筑物。那究竟是城墙还是小镇的入口呢？总之还是赶过去看个究竟吧……



终于到达小镇了

走近后就可以看清目标的样子了。这里似乎是个小镇，里边会有冒险伙伴加入吗？好期待啊！

DQ假面的大预想之①



我觉得主人公是个女孩子！！

由于游戏还有许多系统尚未公开，所以我们将在这里展开预测，与玩家一同了解DQ8的世界。首先，让我们考虑一下主人公的性别，按照笔者的推测，主角也许是男扮女装……头上的大手帕是为了防止做饭的时候把头发掉进菜里，背后的剑则是用来狩猎食物的道具……怎么样，很完美吧……



旷野中的景色亮丽和谐

从山坡上向下俯视，由森林与草原交替而成的广袤大地映入眼帘。景色错落有序，生机盎然……地平线的那一端究竟有什么在等待着你呢？在灿烂的阳光下，主人公一边享受着大自然的无私奉献，一边向着目的地进发。

注意！！影子的动作也变得如此真实啦



本作中，为了表现不同时间和不同地点的光线变化，角色的影子也千变万化，大家根据影子的状况就可以判断目前的时间和地点！很厉害的设定哦！

在真实的时间设定中光源处理更加栩栩如生！

这是主人公正在探索洞窟的景象，昏暗的迷宫让人神经紧张。拿着火把是为了照明，还是给自己壮胆呢？无论如何，洞窟的设定同样是具有革命意义的！在这里探险可不能儿戏哦！

雄伟的大自然中也有迷宫？

在草原可以看到茂盛的草木，在森林可以看到从参天大树的缝隙间洒下来的柔和的阳光。除了这些令人陶醉的美景，作为游戏中必不可少的部分“迷宫”也将登场，而且同样经过了全面的进化。





DQ假面的大预想之②



最在意的部分仍是迷宫的内部的构造

说起迷宫，真是让人心惊肉跳啊！游戏中最重要的部分迷宫，在游戏中也得到了超越自我的进化。洞穴内空旷冷寂，让人不寒而栗。



迷宫深处等待着主人公的是…



快来亲自体验

TOWN PART 最新情报CHECK!!

多彩的生活也在游戏中表现出来

小镇对于那些旅行者来说是非常重要的休息场所，绿色可以治愈心灵，而小镇的繁华则能赐予我们新的活力。这次介绍的内容虽然只是小镇的一部分，但却可以让人感受到那种独特的氛围了。

难道可以看到居民们的个性吗?

和主人公一样，每个居民都有自己的个性。由于他们有着不同的说话语气和行为特点，所以玩家也能享受到有和不同人对话的乐趣。

镇子里动作操作也更加有趣

在小镇里自然也少不了与居民谈话收集情报及探索道具。玩家可以在镇子里找到某些东西、做某些事。从现在得到的情报上我们可以预想玩家在游戏中一定会有很高的自由度。

剧情负责人掘井雄二

让人从每个角落都感觉到一股暖意正是剧情负责人掘井雄二的独特之处。他的独创性仍然是本作的重要命脉之一。

人与人的故事更加值得期待!!

在繁华的小镇散步也是很快乐

从怪物徘徊的旷野一进入小镇，一阵安心感马上迎面袭来。在这里，既有可以恢复伤痛治愈身体的设施，也有琳琅满目的商店。对于总是与危险背靠背旅行的主人公来说，每一个小镇都像一个必不可少的绿洲。在这里养精蓄锐，等待再次战斗然后重新向着未知的大地出发。

即使是在游戏中，小镇也一样作为冒险的据点而登场，而且玩家也可以在这里自由走动。每个小镇都生活着许多形形色色的人，林立着多种多样的建筑物。

说起玩家在镇上可以做的事，自然就是收集自己下一个目标的相关情报和购买武器、防具以及寻找道具了，这些在新作中应该也不会改变。不过，光是操纵主人公在盆景般美丽的镇子上自由漫步也是一件非常惬意快乐的事。



进入小镇遇到生活在那里的居民

镇子里生活着很多定居在那里的居民。访问他们、倾听他们的对话，对解开谜题为冒险之路指明方向可是有很大作用的，可以说是游戏的灵魂。



身后的是教会吗?

小镇里也有专门为受伤的人回复体力所准备的设施。虽然不知道以前系列中惯有的设施是否会继续登场，不过从照片上看我们可以确认教会的存在。

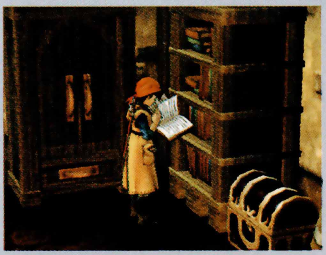
DQ PART 在镇上可以自由自在地做事

奔跑在广阔的大草原上，不久就发现远处似乎有一个建筑群。怀着确认的想法走近一看，原来这是某个村镇的入口。走进大门迎接我的是充满地域色彩的建筑和穿着当地服装的居民的笑容。赶快去听听这些热情迎接我的人们都在说些什么吧。

——在拜访的村镇可以做的事情和以前的系列基本相同。他们无心的谈话，有时候会安慰在旅途中疲惫不堪的玩家的心，有时候又会出现让人不禁热泪盈眶的感人场面。也有不少的FANS认为这就是勇者斗恶龙的真髓，毕竟大部分的游戏都不会花费这么大的精力去处理这么多“镇子的居民”。

所有的登场人物都代表着勇者斗恶龙，都是邀请你走入这个世界的使者。

Writer's Choice



这张图片的场景描绘的是主角正在探索小镇里的书架及宝箱。看到这个画面，一定有不少读者会暗自惊叹宝箱的大小吧。这么大的宝箱里边肯定装了不少武器和装备吧？不过像笔者一样关心“小勋章”出现的情况这种着眼于“小”的人大概不多吧？在游戏中会不会出现不同种类的宝箱呢？请期待官方的新消息。

Close Up 对于目标物的动作性也进化啦!?

玩家可以探索道具、任意搬动镇里的东西，还可以寻找药草和隐藏道具。当然，这次也可以像右图一样自由搬起木桶等物寻找道具。那么，是不是也可以保持这个状态一直抱着桶在镇子里自由移动呢……？会不会因为物品摆放的差异而带来隐藏的剧情呢？



一下子搬起一个大桶！



※这张图是勇者斗恶龙VII的画面

顺带提一句前作……

把△键设定成“便利键”。只要利用这个，玩家就可以自由搬动、投掷配置在地图上的桶或壶。有不少的道具就是这样找到的哦。另外在冒险中闯进居民家翻箱倒柜横行无阻也已经是众所周知的事实了。

特报

自由穿梭带来的惊喜吧!

随着你脚步的延伸每个出现的小镇也不尽相同,在冒险的途中会路过一个个小镇。那里有个性丰富的居民和各种设施在等待着你,下面就让我们看看在本作的小镇中散步到底是怎样的一番情景吧。这些迷人的风景将在游戏中时刻伴随着你,这就是DQ8的世界。

镇子里也有各种各样的设施!?

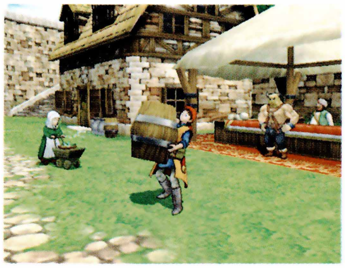
说起最有名的设施,应该就是旅店、教会、武器店和防具店了吧。这些对于冒险有很高的利用价值,所以从很大程度上说小镇担负着冒险据点的重要任务。

这里介绍的图片中就有不少这样的设施,利用起来也和以前差不多。而且,还有像酒场这样的娱乐设施,不知道会有一场怎样的邂逅在等待着我们呢,游戏就是在这样的环境中逐渐展开故事情节吗?



教会里的牧场?

后面是教会,左边是道具店?教会里是不是埋藏了很多在战斗中不幸失败的人的棺材呢?



主人公身后的是商店?

热闹非凡的商店街。每个镇子的武器店和防具店出售的东西应该也是形形色色五花八门。



收集情报的好地方就是酒场?

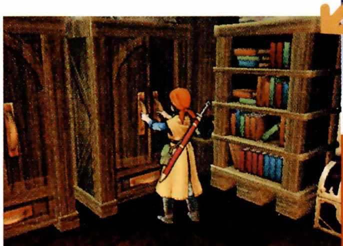
聚集了众多旅人的酒场仍然健在。不知道这里会有怎样的相遇在等待着你,相信今后我们就会慢慢知道了吧。

可以调查建筑物的内部

调查建筑物里的衣柜和抽屉时,我们也能看到主人公实际开关的动作。这种小动作的细节在以前的作品中可是看不到的。这也许就是DQ8的一个大卖点。



除了人物的造型以外,调查的动作也变得更加真实。另一方面,连柜子里装了什么都描绘出来的这一点也很引人注意。



发现衣柜!里面到底……

要想知道衣柜里是否装了什么道具就得打开看看才行。一下子打开门就会看到里边有……?



之③ 除了衣柜和书架以外应该还有可以调查的地方,而且说不定还能看到主人公出人意料的反应。

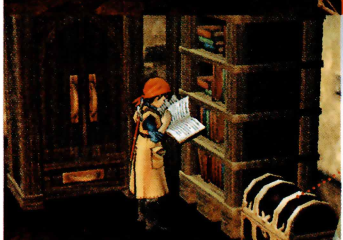


发现了类似女装一样的东西?

从里边的衣服看,这应该是一个女性的衣柜吧。这种感觉让人有点发窘……不过也可以满足某些人的癖好。



之④ 两眼放光啦!难道玩家可以把衣服拿出来穿上?还是说里边还隐藏了些什么?真是让人遐想呀……



调查书架读书

虽然很遗憾在衣柜中没有什么收获,不过马上又重新振作起来开始调查旁边的书架。书上的内容好像对冒险有很大帮助。

宝箱大小一目了然!

书架旁边的角落有一个很大的目标物,那就是宝箱!好想赶快看到把它打开的动作啊!

也可以和居民们自由会话

冒险的基本就是收集情报。玩家可以自由与居民们对话,也能在初次访问的小镇上从居民们的闲聊和磋商中收集到重要的消息。如果不知道下一步该怎样行动,就应该在镇子里四处走动和居民们对话。因为解开谜题的钥匙就隐藏在每句话中。



令人注意的景色
那个手拿乐器的人是?

坐在里面的那个角色似乎是个吟游诗人?虽然我们只能根据不明的现状来推测伙伴的系统,不过还是希望本作能够继承职业的概念,相信本作在这方面会有一定强化。

对话时也会出现
相同的窗口哦

和居民对话时,画面下方就会出现对话窗口,显示对话内容。这些基本系统并没有改变,所以我们仍然可以体验到惯有的熟悉韵味,DQ系列固有的特点一定会发扬光大。





熟悉而亲切的 BATTLE SYSTEM PART 所见之处CHECK!!

3D空间的战斗场面!?

在旷野上走动时，就会遇到怪物发生战斗。这也是勇者斗恶龙的常识了。可是，虽然流程基本相同但其中应该也有不一样的部分，是否就是在立体空间展开战斗这一点不同呢!?

3D的魄力更强

战斗场景的纵深和跃动感加强了，而且怪物也有了自己的个性。不知道魔法和对敌人攻击的效果是否也变得更加华丽了呢?

充满跃动感的角色

虽然以前的作品中也有关于怪物动作的设定，但我们从未实际见到过它们和主人公交战的样子。这次这个心愿大概终于实现了吧? 让我们期待未曾有过的充满魄力的战斗场景吧。

游戏配乐工作由杉山孝一负责

使战斗场景更加热血澎湃的游戏配乐仍然和以前一样由杉山孝一负责。他的曲子将响遍游戏全篇陪同你走过每一片旷野和城镇。

期待更加刺激的紧张感!!

主人公的武器是身背的剑

拔出背后的剑，勇敢地迎向狂战士的主人公的英姿。这对《斗恶龙》的Fans们来说，大概是梦一般的光景吧。

本作中，主人公和怪物都将在画面内登场，在狭小的画面展开激烈的战斗。怪物的招式也有了各种充满个性的设定，而且外形和动作也更加流畅细腻。要知道，在本作中除了主人公以外所有的怪物也是根据庞大的资料一只一只经过工作人员的仔细描绘而成的。

登场怪物的种类也是大家关心的重点，虽然现在画面有限我们只知道史莱姆和蝙蝠会登场，不过不用担心，因为其它还会有许许多多连见都没见过的怪物也会登场。至于这些敌人到底是什么样子，还请继续关注我们的续报，相信会有令人惊奇的敌方角色登场。

本作会是合作战斗吗?

从本页刊登出的两张图片大家能看到，主人公和怪物似乎都是组队战斗的，所以本作中也采用了组队战斗这一点应该是不会错的，但是具体的组合形式，以及不同的组合带来的不同结果还有待官方公布新的消息。

虽然我们推测应该是敌我双方轮番彼此互相攻击乱战，但是从图片上看却完全没有任何行动选择指令。也许这是刚刚彼此碰面的场面，或者是采用了根据元指令选择进行战斗的系统吗!?左上方的图片中则只有一句状况说明，要想从这上面推测出点别的未免太困难了，不会变成手动操作吧。

看来仅仅靠图片就想了解游戏采用的新系统是不太可能了，不过今后这些情况一定会逐步公开的，大家耐心期待吧。

DQ PART 是否采用新系统?

不管玩过多少遍游戏，最关心的仍然是战斗场景。虽然从《勇者斗恶龙》到《勇者斗恶龙VII》，仅仅是比较咒文的效果就已经有了飞跃的进化，但我们在这里仍然着眼于新的战斗系统（以及新要素等）具体情况。

该系列第2作首次着眼于组队游戏，《勇者斗恶龙IV》中又采用了AI系统这个崭新的概念，《勇者斗恶龙》系列一直不断地为我们带来惊奇。那么今作又将采用怎样的系统呢?游戏实现了用全3D表现的画面，那么怪物的动作也是3D的吗?咒文呢?同伴呢?尽管这一切仍然还都包围在谜中。

但无论如何，这款游戏将120%地发挥出主机的性能展开华丽动作这一点是绝不会错的。想不期待今后的续报也不可能啊。



他难道是主人公的伙伴吗?

因为导入了编队战斗系统，所以我方应该也会有几个同伴……刚刚这么想就发现画面左方有一个可能是战友的角色！手中拿着一个像是斧子的武器，难不成要用这个攻击敌人吗? 如果他真的是己方的话，那就是说现在这种与主人公保持一定距离的形式就是组队后的战斗队形了。

Writer's Choice



这张画面是主角站在旷野中打开状态窗口的场面，不过我们前面介绍的战斗情景却并没有这样的显示。这个答案其实就隐藏在上面的图中。想象一下，画面上到处都是3D角色在厮杀，哪里还有地方能放下状态窗口呢……对吧? 那么能否在战斗中查看自己的状态呢?

BATTLE PART

战斗系统中也有新的要素

特报

经过反复的改良并加入众多新特色的战斗场景，这次终于超越了以前的《勇者斗恶龙》常识步入了未知领域。下面就让我们来仔细挖掘一下这款与饭斯们预想背离的战斗系统的神秘内容吧，相信这些全新的要素会给各位玩家带来非同寻常的游戏感受。



DQ假面系统的大预想

说实话，我真是被这次的《勇者斗恶龙》吓了一跳。可是，也让我的好奇心之火更加炙烈。就算只有一张图片，我也可以轻易的做出系统预想，发现什么新的证据。好了，就让我从下面的这张图上，对被迷雾重重包围的系统做个大预想吧！不过仅仅是预想呦。



系统的预想①

使用和以前一样的钱币利用形形色色的设施?

在这么多设施里面绝对不能少的就是教会了，因为那可是让被打倒的同伴苏醒过来的地方啊。如果受伤的话可以在旅店回复，或者在商店购买道具。虽然酒馆是现在惟一可以确定的娱乐设施，但还是更想让像赌场这样的诱惑力200%的设施登场啊！尽管预想是有界限的，但这些仍然是我的希望。毕竟教会也算是勇者斗恶龙的一大标志。



以前出现的设施基本都将登场的可能性相当高。如果和我们的推论完全背道而驰的话，那只有说声“对不起”了。因为毕竟是预想所以大家听听就可以了。

系统的预想③

虽然基本上和以前没什么改变但作业指令有了大幅增加

和人对话时选择“说话”、使用道具时选择“道具”、想看自己的状况时选择“实力”、咏唱咒文时选择“咒文”、调查脚下或衣柜时选择“调查”……呼—怎么样，这些预想大家都还满意吧。最后一项“作战”的内容，丰富度相信一定会远远超出我们的想象！因为团队作战的乐趣是无限的。



系统的预想④

经验值系统没有变化 主人公也可以使用咒文?

从主人公等级为1可以看出，本作继承了传统的经验值升级系统。图片上各项数值都不高，看来所处的地方应该是游戏刚开始时的小镇。另外MP栏说明他可以使用咒文，而且玩家还可以随意给自己的咒文起名字。老资格的玩家应该还记得SQUARE在SFC上推出的《鲁多拉的秘宝》吧，那个通过起不同名字而得到不同魔法的系统会在这里复活吗?

系统的预想②

相机在DQ的世界中登场！角色的一举一动尽收眼底。

游戏里有一部可以随时拍摄主人公的“相机”。可以记录下玩家在游戏中任意时刻的行动，而且据推测这个“相机”还可以像主人公一样自由转动。升降缩放、拍摄或者360度旋转拍摄。这种自由自在运动的乐趣一定非常好玩吧。嗯？这应该只是个希望吧？没错！除了可以从远处眺望角色外，估计没有别的用途了。如果视线角度的切换将作为游戏演出的一环，那我的预想就全错了。毕竟谁都会有出错的时候嘛，到时候就要请大家多多原谅啦。

另外不知道这个相机能否拍摄敌方角色，就像MGS系列一样，那就太有意思了。



睁着一双大大的眼睛观望四周的主人公。总是这么大睁着眼睛连眨也不眨一下，眼睛一定很干吧。

Close Up 旷野和小城镇的景色随时间变化

虽然在前作中已经有了昼夜的区别，但景色却并没有随之改变，仅仅是时间的一种表现。可是这次游戏画面会根据时间的流逝发生朝→昼→黄昏→夜的变化。例如，小镇在太阳落山之后会点起灯火，商店也会关门等等，但是也会有一些特殊的场景是在夜晚才会打开的。

至于这种时间流逝的概念是否会对怪物的出现率和与居民的对话产生影响，我们现在还不知道。不过，时间的流逝肯定在冒险旅途中占据着重要的位置。相信会有大量的隐藏情节是在夜晚发生的。

淡淡的阳光将朝霞染成了黄色，这就是黎明，新的一天又开始了。

万籁俱寂，每栋房子都点起了灯火，完全看不出白天那种繁华热闹的样子。



耀眼的太阳光投射到大地上，一朵朵白云在蔚蓝的天空中浮动。

夕阳西下，天空也被染成了淡紫色，周围也逐渐暗下来了。

编后随想……

忽然一下子来了这么多DQ8的新消息，编辑部内讨论的话题又有了新内容。觉得这次勇者斗恶龙新作给人最深刻的印象就是游戏的画面质量很高，完全没有以前作品“质朴”的感觉，想起当年DQ7的画面可是引起了巨大的“轰动”……另外可以自由搬动物品的设定也大大出乎我们的想象。相信当本作正式发售的时候，会给我们带来更多更大的惊喜，请期待我们电软给玩家继续介绍。

梦幻之作品参上



南梦宫为GC

BATEN KAITOS
鲸之腹 永恒之翼与失去的海

由NAMCO为GC开发的、被称为“新型RPG”的作品终于浮出水面。游戏拥有色彩斑斓的世界观和风格独特的战斗系统，因而被铁杆饭斯们视为媲美FF的超级大作。

GC	厂商：NAMCO		发售日：2003年12月
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

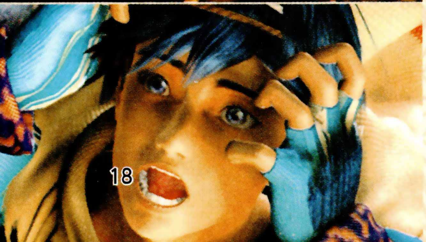
在充满幻想「色」彩的











由知名制作人组成的强大开发团队

本作的开发人员以Monolithsoft和Crescendo的工作人员为主，同时还起用了多位在业界颇有影响力的大牌制作人。以这支开发队伍的实力和能力而言，游戏的高质量是无庸置疑的。

游戏剧本由加藤正人担当，其独到的对白叙事方式在业界有口皆碑；音乐制作人是曾参与过《黄金的太阳》和《马里奥高尔夫》等多部任天堂软件制作的樱庭统，他的作曲风格朴实而充满活力，在业界的声望很高。

此外，左面展示的5张图片就是本作开场MOVIE中的截图，如此精美的CG动画由robot的仓泽干隆制作，仓泽曾参与过《生化危机》系列的CG开发，其实力更是有目共睹。

「鲸之腹」的主要制作人员

执行制作人(Executive producer)：**杉浦博英** (株)Monolithsoft
(代表作：异度传说等)

制作人(Producer)：**野村匡** (株)Monolithsoft
(代表作：异度传说、最终幻想等)

监督(Directer)：**本根康之** (株)Monolithsoft
(代表作：穿越时空、异度装甲等)

监督(Directer)：**初芝弘也** (株)Crescendo
(曾参与多部大作的音响制作)

剧本(Scenario)：**加藤正人**
(代表作：穿越时空2、异度传说等)

音响(Music)：**樱庭统**
(代表作：黄金的太阳、马里奥高尔夫64等)

MOVIE制作(Movie producer)：**仓泽干隆** (株)Robot
(代表作：生化危机、鬼武者)



↑在7月底召开的新作发表会上，参与本作的大牌制作人汇聚一堂。

↓负责音乐制作的樱庭曾参与《黄金的太阳》的开发工作，他凭借古典风格的音响效果博得了一致好评！





↑仓泽曾担任CAPCOM《鬼武者》系列的MOVIE制作。

开发的大作RPG发表!!

通向奇幻王城的
云之大陆



↑主人公的冒险舞台设在5大浮游大陆之一——被高傲的骑士们守护的云之王国。由幻想之云编织而成的甬道尽头矗立着高大而威严的王城……



←与那些信奉自然的浮游大陆相比，机械大陆上的人们崇拜金属的力量。这里随处可见由金属制成的建筑和器皿，好像科幻电影中的场景。

弥漫着金属气息的
机械大陆

5个浮游大陆上冒险

被绿茵覆盖的
森之大陆



→以青绿等冷色调为主的城镇。与云之大陆和机械大陆相比，这里的建筑更加平民化，好像是江南的小镇。



由各种色彩交汇的
虹之大陆



↑←被颜色各异的彩带所装点的城市——虹之都。这里色彩绚丽，景色秀美，好像印象派画家笔下风格惟美的风景画。

↓由真红之炎和奶油般的白云以及草莓状的雕像组成的城镇。乍看上去就像是圣诞夜的街道，充满喜庆气氛。

烈焰升腾的
火之大陆



BATTLE 使用封印有剑与魔法等物质的「马古纳斯」战斗

虽然游戏采用了与普通RPG相同的即时动作战斗系统，但是核心却是以一种名为“马古纳斯”（マグナス）的卡片系统贯穿的。一般RPG中常见的攻击、防御、逃跑等指令，在本作中都将以马古纳斯的形式表现。这种看似单纯的卡牌系统其实是非常深奥的。



连击攻击？

画面右方显示“2HIT”。这是连击攻击成功的标记吗？据说将卡片栏中的马古纳斯组合在一起就可以发动连击攻击，相信其威力也是相当惊人的。

是刚刚翻出的马古纳斯吗？

上方带有“NEXT”标记的马古纳斯。这就是刚刚翻出来的马古纳斯吗？战斗中需要根据对手的马古纳斯采取相应的策略。

这是主角的马古纳斯吗？

画面中显示翻转扣置的一叠玛古纳斯，或许这就是玩家自己拥有的卡片限定组合吧。根据敌人的不同，卡片组合也可以改变，这是制胜的关键。



←武器间发生激烈撞击的场面。与对手使用的马古纳斯相同，就有可能出现武器对拼的景象。好刺激啊！

不同图案的马古纳斯 效果也各不相同

画面下方排列的卡片就是马古纳斯，玩家可以任意选择一张展开战斗。根据玛古纳斯的不同图案，可分为通常攻击、魔法攻击、防御、道具使用等多种效果。马古纳斯的右上、左上、左下分别标有数字，这些数字大概就代表着马古纳斯效果的强弱程度吧。



剑

←通常攻击时使用。除剑以外当然还有其它武器。



铠甲

←防御对手的攻击，铠甲同样有许多种类。



魔法

←魔法攻击所使用的马古纳斯。中央数字的含义不明？



？？

←效果未知的马古纳斯，非常神秘的卡牌！



←发动炎系魔法攻击火焰爆发的瞬间。魔法名称后面的数字代表着什么呢？



←身材庞大、面貌凶恶的怪物出现在主人公面前！需要使用火焰爆发与之战斗，不过尽管如此，还是为主人公捏了一把汗！



冰之魔法 冰雪炸裂

→这是发动水系攻击魔法冰雪炸裂的瞬间。画面很有魄力，相信攻击效果也应该不差吧。

面目狰狞的巨大怪兽 正在等待着主人公的挑战



STORY 男女主人公以不同目的在浮游大陆上冒险

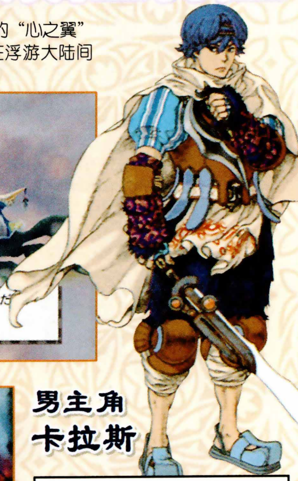
游戏以浮游大陆作为舞台，描述了主人公卡拉斯与谢拉的冒险故事。在海与大地成为传说的时代，人们终日生活在浮游大陆上，背部也慢慢长出了被称为“心之翼”的翅膀。

但是，在平静的背后，邪恶的势力也开始悄悄萌发，原有的秩序逐渐被打乱……记录世界的毁灭与再生的物语开始上演。



←↓如果离开浮游大陆，背部生长的“心之翼”便会失去神奇的力量，因此人们在浮游大陆间移动的时候仍然需要“飞空船”。





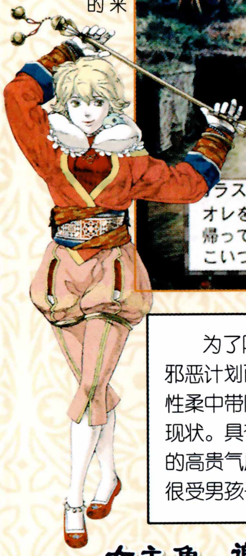
男主角 卡拉斯

为了探寻杀害双亲和弟弟的仇人而踏上了旅程。出生时只有一侧长有“心之翼”，拥有与精灵交谈的能力。

→这是与米玛依初会的场面吗？







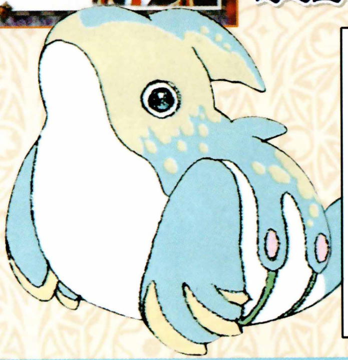
为了阻止正在实施的邪恶计划而踏上旅程。个性柔中带刚，绝不屈从于现状。具有普通少女没有的高贵气质，在游戏中是很受男孩子欢迎的角色。

女主角 谢拉



↑←旅途中蕴涵着各种各样的相逢与离别。各种不可思议的冒险场所也将悉数登场，令人应接不暇。

谜之生物 米玛伊



生长在被称为灰色地带的不可思议的生物。拥有智慧和力量，平时总与谢拉在一起，可以随意改变身体的大小。

「BATEN KAITOS」的开发者是制作「异度传说」的Monolithsoft

本作由制作《异度传说》系列的Monolithsoft和Crescendo共同开发。7月21日，Monolithsoft的新作发表会在惠比寿花园大厅召开。《BATEN KAITOS》以其华丽的姿态吸引了所有观众的眼球，Monolithsoft的社长杉浦等开发人员也借此机会对游戏的内容进行了简要的说明。这款GC正统RPG的发表，在一定程度上缓解了GC RPG短缺的尴尬局面。



↑发布会上汇集了内部人士、媒体记者、以及众多喜爱Monolithsoft的玩家。大会气氛热烈，反响巨大。异度传说的续作和BATEN KAITOS成为了最受瞩目的焦点。



代表取缔役社长 杉浦博英

←杉浦博英曾在史克威尔中参与过多款名作RPG的开发，在制作异度传说的时候创立了Monolithsoft。

↓与会人士的目光全部被《BATEN KAITOS》的美丽影像所吸引。





↑首次公开的《异度传说EPISODE2》，饭斯们大期待。

用你手中的卡牌铲除奇幻大陆的邪恶之源吧



死神、再临

那个男人，再次从地狱里回来了。
穿梭在枪林弹雨之中，
足以毁灭一切的死神……。
用战斗唤起你的意识，
男人的故事「GUNGRAVE O.D.」
已经展现在我们面前。

死神之枪OD

请关注主人公格莱布更加华丽的造型设计!!

射击、殴打、以及大肆破坏！那个渴求着无尽破坏的男人格莱布，带着一身充满残酷的美丽再度回到了我们面前。这次的角色仍由内藤泰弘担任，其前卫而叛逆的风格将继续伴随我们展开新一轮的战斗。



PS2	厂商：RED		发售日：2003年冬
	类型：ACT	价格：6800日元	角色设定:内藤泰弘

这次的GUNGRAVE是……“破坏一切”!!



疯狂的死神又回来了——

利用华丽的动作撕破由子弹交织的火网——在操作拥有不死之身的主人公展开激战的同时，享受杀敌的疯狂感觉。继前作面世1年之后，格莱布究竟完成了怎样惊人的进化呢？下面就让我们进行一下全面考察。

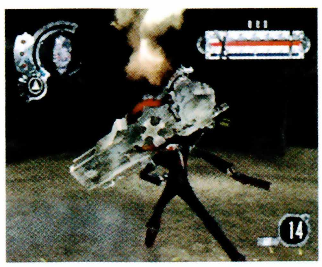


新作继承了前作操纵简单、上手快的特点，不管是谁都可以享受激烈枪战所带来的快感，这是该作的一贯宗旨。

身背棺材的黑暗英雄 比约恩德·格莱布

格莱布是曾经埋葬了支配积层都市的邪恶组织的孤独杀手。手持两把名为“地狱犬”的巨型手枪，身后背着装有重型火炮的巨大棺材，就算是被子弹击中也不会死去，从不与人交谈。

地狱犬的咆哮，再度回响于耳边



虽然玩起来的感觉与前作基本相同，但是仍然有许多地方经过了改善。



使用棺材的动作依然健在。一击必杀技的惊人威力丝毫不减！

BEYOND THE GRAVE



检索前作的各项设定！

前作中，格莱布身上长长的风衣以及牛仔风格的帽子都给人留下了深刻印象。而身后棺材的重量感也非常逼真，细节刻画得相当到位。确实够酷！

PICKUP 破坏目标物的动作变得更加华丽而俊敏

玩家除了可以在新作中享受到更加猛烈的枪战以外，可破坏的目标物也大量增加。也就是说，大家玩起来的感觉一定会更爽，满足感一定会翻番……如此诱人的新作叫人怎么能不动心呢？

任何东西都可以破坏？



游戏中出现的任何物体都是可以破坏的！这次，破坏对象的骤增也使爽快感达到了新的境界。



敌人还是伙伴!?

在游戏的狂野度得到进一步提升的同时，两位新角色也将在本作中粉墨登场。不过他们的身份目前还不清楚，究竟是敌是友更无从得知，现在惟一可以告诉大家的就是他们与格莱布一样，同样是背负着战斗宿命的男人。衣着时髦的比利以及好像行尸走肉的尸12。他们的存在将令《死神之枪 O.D.》的世界变得更加激烈!



火箭比利·红色卡迪拉克

这就是身着红色紧身衣的火箭比利。尽管他也是被称为“人间兵器”疯狂男人，但是不论其英俊的面庞还是酷酷的POSE，都给人以一种完全不同于格莱布的全新感觉。既然被称做“火箭比利”，相信他一定拥有令人吃惊的移动速度。

PICKUP

游戏地图继续扩大 容量更上一层楼!

与前作不同的是，新作的关卡普遍比较长，而且场景也更加丰富，对于如饥似渴的狂热派玩家而言肯定非常“爽口”。这里还要告诉大家的是，游戏不仅提升了长度，耐玩度也POEWR UP。各位做好挑战极限的心理准备吧。



关卡数继续增加
所有关卡都充满了可以破坏的目标物，敌人的种类异常丰富。

BOSS战不可或缺
每关都会出现BOSS战，新作中个性派的BOSS也许相当难缠。



动画版「GUNGRAVE」即将在TV东京中播出!

厚重的情节与充满角色魅力GG画面相映成趣，一场倾盆弹雨正在动画界中从天而降！下面就让我们看看正在制作中的动画版GUNGRAVE的最新情报吧。



由强大阵容组成的男人们的热血故事

动画版GUNGRAVE由曾制作过数部高品质动画作品的MADHOUSE负责开发，具有很高的画面素质。情节方面，据说动画版讲述了前作中格莱布的过去与现在，此外他与新角色哈利·马克多维尔之间的关系也值得关注。以下为动画版GUNGRAVE的制作阵容，请饭斯注目!

原　　作：RED · ENTERTAINMENT
角色设定：内藤泰弘(TRIGUN原作)
音　　乐：今崛恒雄(TRIGUN音乐)
监　　制：都留稔幸
制　　作：MADHOUSE
※从10月开始在日本放映，预定每集30分钟，共26集。

动画版GUNGRAVE的剧情梗概

背负着战斗宿命，被人们称为“人间兵器”的格莱布也曾有过另一个名字——布朗多。在他还叫那个名字的时候，格莱布作为“米莱尼欧”集团的干部拥有令人羡慕显赫的地位。但是，一次突如其来的事件改变了他的命运——挚友哈利为了实现自己称霸组织的野心开始了疯狂的计划，虽然布朗多竭力去阻止这一切的发生，但是最终倒在了哈利那冰冷的枪管之下……从那以后，被哈利复活的布朗多变成了被其操纵的不死战士。在残酷命运的不断捉弄之下，布朗多强烈的复仇意识挣脱了记忆管制的束缚，开始了对哈利的疯狂报复……

2位引人注目的新角色发表



身着由一块块补丁拼凑而成的白色研究服，右臂上还喷涌着火焰……与格莱布和比利相比，尸十二倒更像只懂得杀戮与破坏的疯狂战士。目前尸12的身世仍然是个谜，他战斗的目的、以及他与格莱布之间的关系都不得而知。



Juji Kabane

新角色之二

尸十二

PICKUP

前作中的技巧评价系统极有可能在本作中得到继承

“技巧评价”是出现在前作中的一个重要系统。该系统会根据玩家对主人公的操作情况给出相应的评价，比如连续击中敌人或者目标物成为“连击”就可以获得比较高的评价。尽管格莱布拥有不死之身，但是玩家仍要为了获得更高的评价而不断努力。



连续击中目标，尽量多的获取技巧得分吧！



玩过前作的人依然可以在本作中再找到新的挑战。

这次也将使用同样的计分系统!?

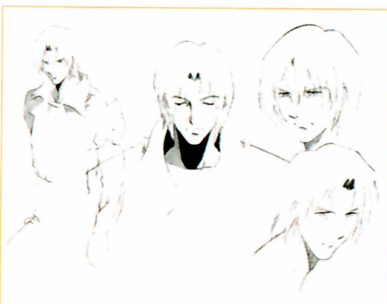


连续命中敌人及障碍物就会增加技巧分。如果导入该系统的话，本作将会更加耐玩。值得期待。



不仅关卡长度增加，游戏的难度也会有所提升！

公开动画版的角色设定原画！



布朗多・希特

格莱布过去的样子。格莱布曾是米莱尼欧集团的干部，但是他最终倒在了自己最信任的朋友哈利的枪口下。格莱布复活后利用暴走的身体向哈利复仇。



哈利・马克多维尔

为了私欲与好友布朗多反目成仇，并残忍地将其杀死的男人。布朗多死后，哈利又把他复活，并把他变成杀人工具为自己服务。



美加

玛莉亚与米莱尼欧集团首领比古达迪所生的女儿。为了帮助布朗多来到了贫民窟。



玛莉亚

布朗多与哈利自幼的好朋友。由于反抗黑暗权利者的统治而失去了养父，后来被比古达迪领养。

来自游戏版制作人的只言片语

“O.D.(OVERDOSE)”这个名字带有过度泛滥的含义……游戏版GUNGRAVE目前正在紧张的制作中，同时我们也希望动画版GUNGRAVE能在今年10月如约上映。请各位继续关注我们的作品！

WILL BE BACK, ARE YOU READY?

无双报道

SEGA×BANDAI在21世纪献上究极的「MACROSS」STG!!



机器人动画的金字塔《超时空要塞MACROSS》带着逼人的魄力以3D·STG的形式登场了！游戏中完全再现了在动画中登场的可变形战斗机——“瓦尔基里（Valkyrie）”，并使用最新技术展现了TV游戏中未曾有过的真实机体和逼真画面！在地上、天空以及宇宙体验速度感十足的战斗。而且本次在制作上还实现了SEGA－AM2和BANDAI的强强联手！经过两大公司合力精心制作后被搬上台前的这款名作绝对会牢牢抓住你游戏的心!!



←无论是从外形还是从机体的动作演出来说都和原作一样出色。

Check!

由曾经制作《飞空之舞》的SEGA-AM2担当开发工作!

负责开发工作的就是因制作航空模拟游戏《飞空之舞》获得极高好评的“SEGA-AM2”，那种同样的游戏感觉在本作中也依然健在。



■机器人形态

←活跃在近身战和地上战中的瓦尔基里的机器人形态，使用机关枪作战。

■战斗机形态

←最一般的战斗机形态，适合高速战斗。

■守护者形态

←介于战机和机器人的中间形态。可在战机形态下忽然急减速。

Factor1

将瓦尔基里的全部细节加以完全再现

游戏将架空的机体瓦尔基里作为实际存在的物体，完全再现了机体的启动、可变翼、副翼及偏向喷口等设计。



←本作在变形战斗和空中喷射时的表现都极具魄力，表现真实。

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2003年10月
	类型：STG	价格：6800日元	其他：——

超时空要塞 マクロス MACROSS

超人气动画《超时空要塞MACROSS》在SEGA和BANDAI的梦幻合作下即将在今年秋天复活!!融合真实与爽快感的3D·STG，瓦尔基里再次出现眼前!!

在PS2上完全体验激烈而



2003年10月在PS2上隆重登场!!

Factor2 在两种类型的关卡中体验《MACROSS》的故事

本作中，玩家可以一边驾驶瓦尔基里作战，一边体验原作的情节。根据对话状况产生的分支，可以进入两条完全不同路线，在不同的关卡作战。



■作战STAGE
听完作战说明简报后就可出击。目标是完成上级下达的任务。



■紧急STAGE
面对敌人来袭紧急出动投入战斗，出击后通过无线联络进行战况说明。

机体加减速的连动过程 瓦尔基里开始变形!!



从战斗机形态变形为保护者形态，瞬间减速后发射导弹——。为了完成MACROSS迷们多年的心愿而实现的这个动作，该游戏采用了完全独特的操作方法。让机体变形和加减速完全连动起来，玩家可以从手柄上直接感受到可三段变形的瓦尔基里的动作。大家很快就可尽情享受《MACROSS》中那种以闪电般的速度进行空战的乐趣了！



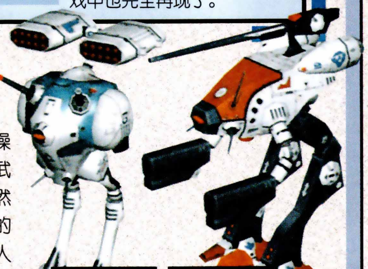


再现了保护者形态的急减速!

←↑瓦尔基里通过变形而产生的动力学加减速操作系统在游戏中也完全再现了。

天顶星人专用的战斗座机自然也将登场!

这个游戏中除了玩家扮演的主角所操纵的瓦尔基里以外，天顶星人的各种武器也将以完全3D的真实面貌登场！虽然现在已经确定要登场的机体只有右边的这两架，不过相信一定还会有更多大人气的敌方机体登场的！



利加德　古拉吉

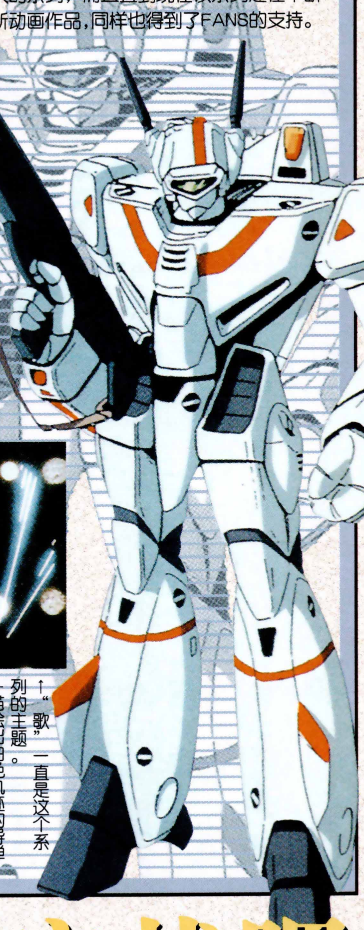
「超时空要塞MACROSS」……到底是?

《超时空要塞MACROSS》是在1982年放映，至今仍拥有超大人气的TV动画。三段可变形战斗机的风驰电掣、以一条辉、明美、未沙的三角关系为代表的浪漫情节，曾席卷了整个动画界，影响了整整一代人。由于这个作品实在是过于受欢迎，所以后来又推出了剧场版和OVA等从而形成一个庞大的系列，而且直到现在该系列还在不断推出最新动画作品，同样也得到了FANS的支持。

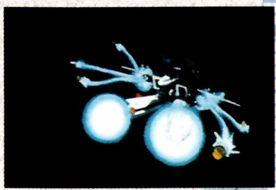


原作的主人公·一条辉

→拥有高超驾驶技术，加入军方的民间青年，故事开始时喜欢上作为歌星的偶像明美。







↑"歌"一直是这个系列的主题。

←描绘出白色轨迹的导弹称得上是该作的代名词。

美丽的「MACROSS」空战吧



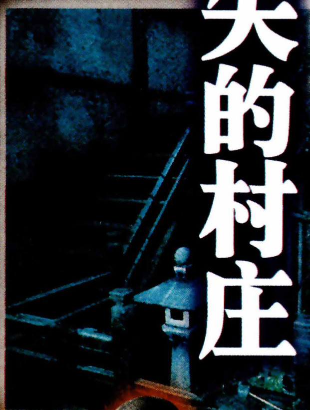
无双报道

在地图上消失的村庄



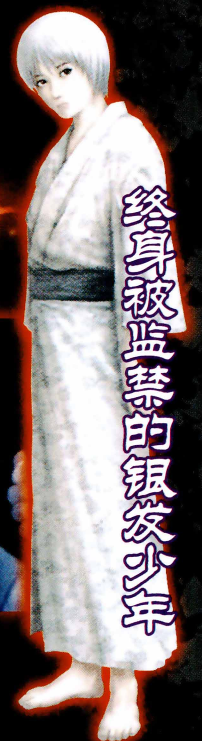






零 紅い蝶

立花树月



被关在仓库里的少年。对主人公泠的忠告是“如果不快点离开这个村子出去就会失去重要的人”。至于他被监禁原因，至今没人知道。

终身被监禁的银发少年



相传的仪式

徘徊的幽灵，空无一人的屋子，还有那不为人知的神秘仪式——赤赞祭……在无声无息中接近的恐怖让你在黑暗中颤栗！







探索村之秘祭的男人



真壁清次郎

为了调查皆神村代代相传的秘祭——赤赘祭而来的民俗学者。他似乎用照相机拍下了禁止外人参加的神秘祭典……



PS2	厂商：TECMO		发售日：2003年秋
	类型：AVG	价格：未定	开发度：45%

←↓泠在废屋中捡到了照相机。这部相机拥有“拍摄不存在物质”的特殊能力，泠利用这种能力苦苦求生。

一面使用拥有“灭灵”能力的照相机与恶灵战斗，一面破解谜题的恐怖游戏《零》的续作将于今秋发售。本作的舞台设在与世隔绝的封闭村庄皆神村，游戏中凌厉的恐怖气氛远超前作，而且故事剧本和画面表现都有了明显的提升！在本刊的第二次报道中，我们将为大家介绍主人公泠和双胞胎姐姐茧进入村子的来龙去脉。在这个怨灵徘徊的村庄中，她们的命运将发生怎样的改变呢？

在大赎之日发生的惨剧



→一片死寂的暮羽神社。在这条被树木环绕的阴森森的山道上，几只飞舞的红蝶将泠引入了神社……





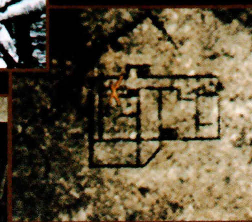
↑→双胞胎幽灵悄悄向泠逼近……村中有将双胞胎作为『贽』的习俗，所以，在叫做『大赎』的惨剧中的死者直到现在仍徘徊于村中。

人迹罕至的死地皆神村



←皆神村四周仍残留着禁忌传说的痕迹。在这个村子里到底发生过什么恐怖的事情呢？





←↑泠用手电在阴暗的房间里找寻线索。墙壁地图的某个地方被打上了红叉……这样的标记究竟意味着什么呢？

来自迷失之森的邀请……



←为了寻找失踪的姐姐，泠进入了森林……而这个森林恰恰就是皆神村的入口。



→可以令人的时间感和空间感完全混乱的深邃森林，穿过这里就是不祥之地皆神村。



←森林的前方就是皆神村。村中对称的建筑物不由得让人联想起双胞胎……这其中有着怎样的寓意呢？

茧和泠的命运是？



↑来到皆神村之后，茧就像换了一个人似的，时而恐惧害怕，时而神情恍惚。看到姐姐变成这样，泠发誓要查出真相！





↑→茧和泠所面对的令人惊愕的事实到底是……







几位美丽女主角的简介和游戏中发生的事件等最新情报公布!

首先让我们从茜木温子和本作主角两人的“初次见面”开始认识一下这位女孩。然后我们还将公开他们再次相遇及令人心跳的约会画面。



向北。

Diamond Dust





PS2	厂商：HUDSON		发售日：2003.10.30
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

驾车前往北海道朋友家的男主角在陌生的土地上遇到了女主角们,本作描写的正是那种淡淡的恋爱的感觉。游戏的目的是要和在夏天邂逅的女孩成为朋友,并约好在冬天一起去看冰晶。这次,就让我们来看一看其中的几位女性角色，并在和她们相见&约会的场景中，感受本作的魅力吧。



父亲是日本人,母亲是芬兰人的东西混血儿。浑身总是充满了一种神秘气息。让人难以捉摸，最喜欢吃的是“梅屋”的奶油泡芙。

为了维持家计而不断打工的少女。由于父亲沉浸在挖掘金砂的梦想中,所以生活非常贫困,不过她却总是乐观的去面对这些事。

居住在函馆的朝市，茜木鲜鱼店的招牌女孩。工作非常努力认真，总是在周围男性身上寻找死去父亲的影子，似乎有点恋父倾向……

获得过大学电影研究会,电影杂志等新人奖的自拍电影界新星。不过她也有另外很烦恼的一面……在生活中的口头禅是“再确认一次！”

接受自然气胸疗法的少女。虽然家在东京,但为了接受大学毕业的哥哥给她诊治而只好住在北见医院。由于某种理由她拒绝接受手术。

完全捕捉男女主角之间的相遇以及他们的约会场景!!



人气急速窜升中的女主角之一茜木温子最新情报大公开。另外还将公开她的各种事件画面!



DATA 茜木温子

- ●CV：石川绘理子
- ●登场地：函馆
- ●生日：8月2日（狮子座）
- ●年龄：20岁
- ●身高：155CM
- ●血型：O型



ATSUKO'S VOICE

初次见面，我是茜木温子。
我生在函馆长在函馆，今年20岁，狮子座。
那么，大家都知道函馆的朝市吗？
我的家就是朝市的鲜鱼店……说的可爱一点就是开鱼店的。
虽然朋友都说一大早起来就要经营鱼店很辛苦，但大概是因为我从小就在鱼店长大……
所以从没这样去想过。
而且清晨早一点营业的话，下午也能悄休息哦。
所以，有时我也可以悠闲地逛逛商店，
边走边吃零食。
不过和朋友一起玩的时候，就很难配合好时间了。
每天都有很多的顾客从全国各地来到朝市。
而且每年一到同一个时期，也会有一些常客光顾。
能够从这些顾客口中听到“上次的鱼真的很好吃哦”
我就觉得自己能在鱼店工作真是太幸福了。
大家如果有机会来函馆的话，请一定也要到朝市的茜木鲜鱼店来。
新鲜的海的馈赠，正在等待着你哦！

相遇　两人在朝市冲击性的相遇

从正值炎夏的东京来到函馆的大学生主人公，遇到了高中时的朋友佐佐木。于是一边寄住在老朋友的家里，一边观赏着城市和名胜古迹。某天，前去函馆朝市的主人公遇到了一个鱼店的少女……



↑来到朝市的主人公偶然见到了佐佐木。只要和他说话的话……





←↓眼前突然铺天盖地出现了一大堆的乌贼鱼，主人公立刻晕倒……



↑醒来后的主人公见到了茜木温子和堆满全身的乌贼鱼。

约会　一起在喜欢的商店及公园里悠闲的约会!

1 送货的谢礼是…

在茜木鲜鱼店工作的“阿源”非常爱喝酒。某天当你代替因为喝醉而无法开车的他去送货后，温子就会邀请你到公园去约会了。



↑任何一个身体健全的大学生都无法拒绝温子的这种请求的！



←在这里，主角可以听到她对你叙述关于自己名字的由来。



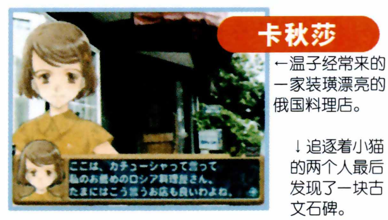
←这个事件中有三条可供选择的约会路线出现。

2 阿源漂亮的安排

由于鱼的存货不足，在阿源的督促下主角和温子一起出了门。这次和她一起吃过饭后，就可以一起在街道上边散步边约会。



↑阿源把两个人赶到了外边。真要多多感谢他的关心了！

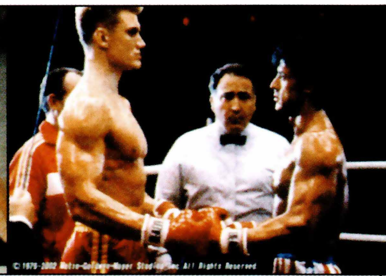


←温子经常来的一家装璜漂亮的俄国料理店。

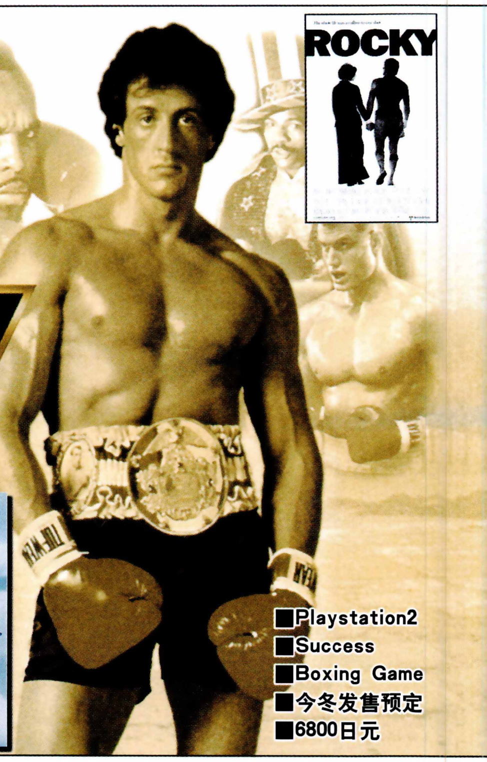
↓追逐着小猫的两个人最后发现了一块古文石碑。





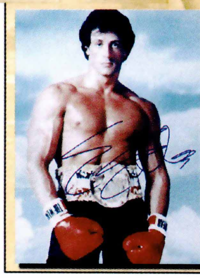


ROCKY





好莱坞最强的动作明星，席维斯·史泰龙展露身手的名作《洛奇》游戏化决定！兼具影片精华和高游戏性的本作，带着超越电影的兴奋和感动包围了玩家！！



- Playstation2
- Success
- Boxing Game
- 今冬发售预定
- 6800日元

What's ROCKY?

得到世界重量级冠军宝座 描写拳手的光荣与挫折的感人之作

生活在费城下层的无名拳击手洛奇每天都为了赚钱养家而不断加赛。自从世界重量级冠军阿波罗·古利德出现并提出比赛邀约以后，他的人生发生了转折。在这场比赛中他与阿波罗展开了角逐，胜利者将被公认成为最强的拳击手，将美国梦想握在手中……

虽然该片由史泰龙亲自编写的剧本仅用3天就写好了，而且史泰龙本人在当时也是默默无名的小演员，然而却获得了出乎意料的巨大成功。之后更在1976年的学院奖中（奥斯卡），一举夺得包括最佳影片奖在内的3项大奖，筑下了史泰龙至今无人能够撼动的地位。

追寻着永远的英雄·洛奇

He is come back!!

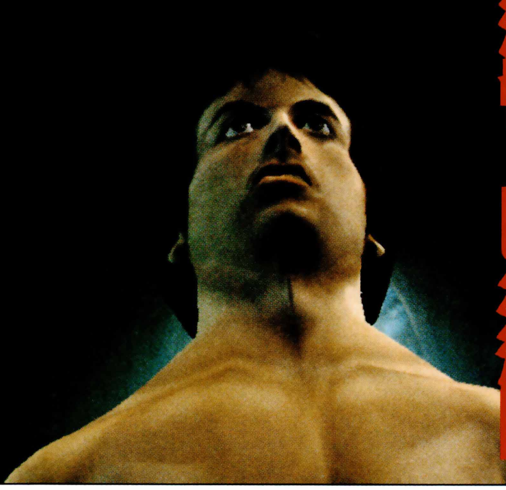
本作是一款根据电影《洛奇》的情节展开的拳击游戏。玩家要扮演洛奇·巴尔波阿在拳击道路上以冠军为目标而努力奋斗。该作不仅以电影为基础，再现了很多经典场面，而且在对人物的描写、比赛的气氛、声效等方面也制作得相当完美。由于和原作基本相同，所以玩家可以体验到仿佛融入电影世界般的感觉。这次厂家根据奥斯卡名片来改编游戏，并借助史泰龙的超人气，很是会做秀。



操作简单游戏性强的比赛场景，超群的临场感让人的兴奋度提升到200%。

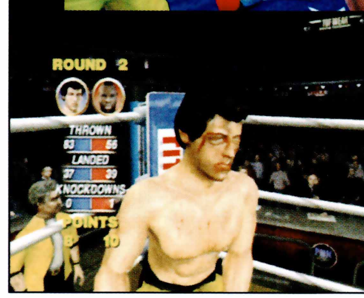
洛奇·巴尔波阿

意大利种马





在主题曲《GONNA FLY NOW》的伴奏声中走向拳台的洛奇，比赛场内顿时欢声雷动！



游戏真实再现洛奇不断流血的伤口以及被打肿的脸颊。

！连声音也来源于电影中

就算登场人物和电影相同，但如果声音不一样的话还是会使人兴致大减。可是由于本作采用了电影的原声，所以大家完全没有必要担心。无论从史泰龙训练时的样子还是竞争对手的设定，全部都和电影相同。



的轨迹在拳击游戏中获得艰苦卓绝的胜利

忠实再现电影系列全部5部作品

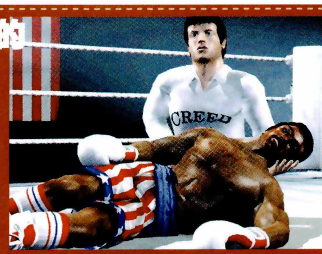
本作的一大亮点就是可以体验到电影情节的《故事模式》，该模式再现了从第1到第5集的正式比赛及表演赛，用写实手法描绘了拳击手的特点和外貌，而且玩家还可以按照电影的发展进行游戏。随着情节的推进，洛奇的容貌也会发生微妙的变化。看得出，厂家在制作上花费了不少心思，不然也对不起史泰龙啊？！



这个模式再现了第3部中洛奇与芝加哥的库拉巴·兰格展开的激烈的拳王宝座争夺赛。

！比赛中采用了真实的多边形MOVIE

情节模式中，每场比赛中间都插入了再现电影场面的MOVIE。登场人物的造型甚至可以和真人相媲美，声音也给人带来相同的感动。而且，看过一次的MOVIE以后就可以随时欣赏了。“洛奇”当年在美国是一种精神象征，没看过的朋友要注目。



这就是情节模式的画面，数个电影中的著名场面统统复活。

与多达18个人的对手展开激烈攻防



"Rocky"-"Rocky V" © 1976-2002 United Artists Corporation. ROCKY ™ United Artists Corporation. All rights reserved.

从无名时代的非正式比赛开始，直到与破坏帝王阿波罗的比赛，第2部所描写的战斗仍然激烈非常。



在后半场与千锤百炼的“西伯利亚特急”德拉格展开了死斗。使用机械锻炼出的1850磅的冲击力向洛奇袭来！



在第5部中，由于会计师的欺诈行为而失去财产的洛奇作为教练登场，开始训练名叫汤米的年轻人。

巍然耸立的死神 伊瓦·德拉格



跳跃破坏机械 阿波罗·古利德



连训练的画面也和电影一样！



一开始时和第1部一样，在挂满牛肉的储藏间里把牛肉当作沙袋练习。

电影讲述了洛奇如何成长为一流拳手的漫长经历，游戏也同样承袭了这种形式。让洛奇成长的主要要素就是他的各项参数。玩家要通过每次比赛后的训练，在各种各样的练习中慢慢锻炼提升洛奇的速度和持久力等参数。训练在教练的指导下在体育馆进行，可以锻炼的项目有击拳、打沙袋、跳绳等。顺便领教一下史泰龙的强壮体格？

洛奇用双手打下自己的未来

！电影中没能实现的梦一般的拳击赛也将可以实现

故事模式以外，游戏中还有演示赛及KNOCK OUT TOURNAMENT模式。前者可以使用喜欢的角色与2P玩家对战，后一个则可以让自己中意的拳手与登陆的16个人进行锦标赛战斗模式。这样一来，我们就可以享受到更加丰富的挑战。



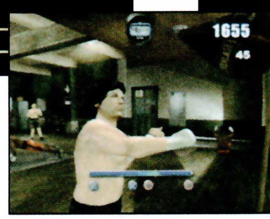
在这里玩家可以实现电影中没有的阿波罗与库拉巴、德拉格与汤米的梦幻对决。



根据练习选项上升的能力也不一样。而且，如果嫌自己操作麻烦的话，还可以自动训练，训练完毕后就会转到下一场比赛中。



练习中的表情和动作也和原作惊人的相似。



训练以连击和适时输入为主要方法，还可以学习到新技巧的指令。如果成功次数多的话，能力上升也会随之增长。



SPY FICTION

特工传奇

PS2	厂商：ACCESS	发售日：2003年冬
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

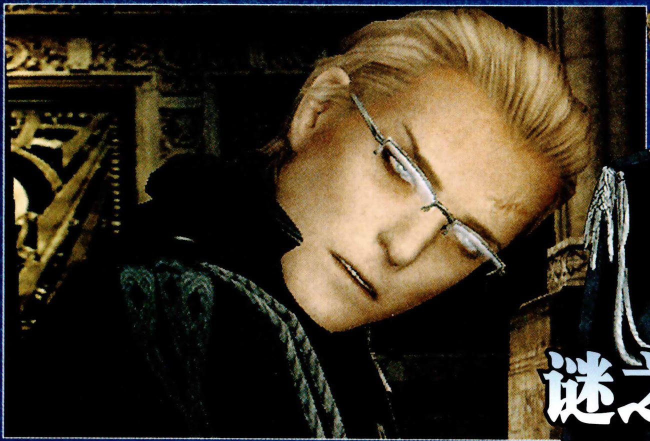
体味作为动作电影主人公般的感觉，正统派特工类动作游戏登场！

新崛起的游戏厂商ACCESS GAME推出的第一部作品就是本次要介绍的这款《特工传奇》了。游戏的目的是要求主人公秘密潜入敌人的阵地，利用换装和特殊间谍道具完成各种艰巨的任务。这次给玩家带来的除了官方公开的最新游戏画面外，还有最新出现的一些谍报工具功能介绍。当然，除此之外我们还另外公开一些精彩的游戏剧情概要。如果玩家觉得自己的谍报、特工类游戏还没玩够的话，那就开始等待在本作中继续秘密潜入，挖掘剧情的真相吧！

神出鬼没去完成极危险的任务

STORY 剧情概要 目标就是破坏国际恐怖组织！

玩家在游戏中扮演特殊工作部队“PHANTOM”（幻影）的指挥官毕晓普，突破重重严密的警备潜入研究所或敌阵，展开间谍活动。通过完成各种各样的危险任务，查明威胁世界的恐怖组织真相。而且在游戏中还有古城和新药研究所等多彩的舞台等着你去探索。



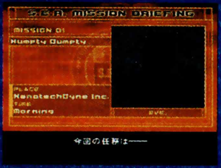


身份不明的死之商人 谜之男

协助国际恐怖组织“恐怖计划者”的神秘男人，一切资料不明，额头上有一个枪伤的疤痕。

MISSION 1 开始执行任务吧！

得到本次作战执行官所下达的命令后，就可以开始完成收集情报或消灭敌人的各种任务了，进行不为人知的谍报活动吧。



→就算牺牲一切也要第一位考虑上级的命令。

伪装自己的光学式变装系统

决定好要变装的目标并拍摄下来后，就可以通过间谍工具变装成那个人了。



→敌人数量过多的话就赶快变装吧。

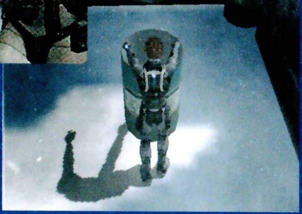
MISSION 2 一瞬间做出正确的判断

由于每个地方敌人都布下了严密的守卫，所以必须尽量不被敌人发现并谨慎小心的行动才行。在不发出声音触动警戒措施的情况下要同时收集情报、并乔装成重要人物调查周围状况。



←拍下想变的人物，就可以变成对方了。这样就可以完全摆脱敌人的注意。

瞒过敌人耳目

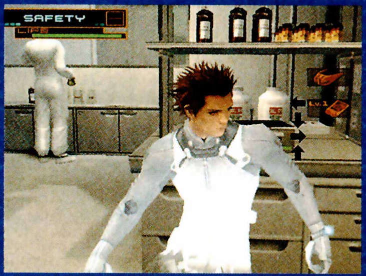


隐藏身形的变装

→要想不被敌人发现的话还可以藏在油筒或垃圾箱里。

MISSION 3 如果陷入危机就马上隐身！

如果敌人数量太多的话，只要在角落里潜伏一段时间静止不动，就可以启动光学迷彩系统，变成透明的状态。



←变成透明的话敌人就不能发现自己了。赶快回避那些毫无意义的战斗吧。

他们的名字叫『PHANTOM』——。

CHARACTER 角色

视死如归的特殊工作部队的精锐战士

担任本作人设工作的正是日本人气插画家村田莲尔。这里就让我们通过原画为大家介绍一下属于主人公友方的“PHANTOM”成员们吧。



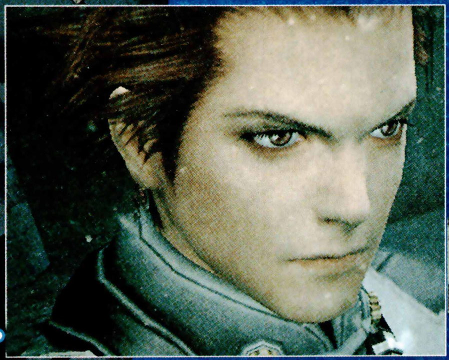
超越死亡的男人

比利·毕晓普 *Billy Bishop*

PERSONAL DATA

■所属:非合法谍报机关“S·E·A”特殊工作部队“PHANTOM”
■职位:作战指挥官兼实行部队
■年龄:26岁
■性别:Male ■血型:AB+

在战场上有很强的领导能力，是个能随时死里逃生的男人。性格冷静大胆，即使是在残酷的战场上也能把危险当作乐趣。



↑担任行动指挥官一职，也是本作的主人公。由于接受了与国际恐怖组织相关的任务，开始逐渐被卷入这个庞大的事件中。



西拉·克劳福德 *Sheila Graford*

PERSONAL DATA

■所属:非合法谍报机关“S·E·A”特殊工作部队“PHANTOM”
■职位:作战实行部队
■年龄:18岁 ■性别:Female ■血型:B+

外表看起来非常冷漠的女性。由于有洁癖所以不喜欢与别人进行接触，而且在她的心中似乎还埋藏着一段不为人知的感情。







尼古拉斯·奈特伍德 *Nicklaus Nightwood*

PERSONAL DATA

■所属:非合法谍报机关“S·E·A”特殊工作部队“PHANTOM”
■职位:作战实行部队
■年龄:32岁 ■性别:Male ■血型:A+

非常理解毕晓普的朋友。对人非常和蔼，性格温和。所有行动都是从全队的利益出发考虑，也是最能活跃队里气氛的人。

ACTION 动作

领略超群的身体能力吧！

主人公毕晓普等人身穿的是叫做“Octo · Gear”的一种拥有光学伪装技能、对子弹和爆炸等冲击有高吸收能力的特工服装。另外他们还配有可以应付各种局面的特工道具，这些都会在潜入工作中发挥出不同功效。现在我们就在这里介绍几个已经明朗化的道具。

□ 在绝壁使用滚轴钢丝进行上下的升降

即使遇上普通人寸步难行的绝壁，只要使用攀爬工具“滚轴钢丝”也一样可以在这里移动。玩家可以采取“正常”和“平展”两种姿势。另外，在没有栅栏等障碍物的地方也是可以使用“滚轴钢丝”的。



↑如果保持正常姿势就可迅速移动，同时也能对敌人进行攻击。



不被敌营内的传感器所感知到！

←“平展”就是让身体保持悬空的状态并慢慢移动。虽然速度比起“正常”姿势要慢，但可以非常有效避开感应器或者穿过一些狭窄的通道，在某些场合非常有用。

□ 使用蜘蛛爪(SPIDER GRIP)隐藏身形吧

借助蜘蛛爪，主人公可以一边躲藏在墙壁、天花板上，一边移动。利用这个能力，就可以悄无声息地接近敌人而不会被发现。不想发生战斗而避过敌人的时候，这个道具就可以体现出它的重要作用了。

←使用基本装备蜘蛛爪的话，就可以在天花板上进行移动了。





→如果敌人没有发现自己就代表躲避已经成功了。就这样从上面小心地移动，从敌人的头顶上走过去吧。

E IN THE ENCOUNTER

MOBILE SUIT

GUNDAM SideStory

机动战士高达 相逢在宇宙

宇宙，闪光的尽头…

目前正在日本《月刊高达Ace》上大获好评的连载《高达外传·宇宙，闪光的尽头…》将化身为SIDESTORY模式在游戏中登场！

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2003.9.4
	类型：ACT	价格：6980日元	其他：——





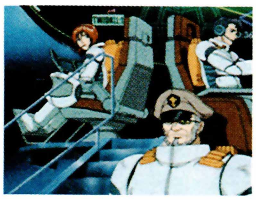


打破惯例！匹敌本篇的最新模式现身！

《宇宙，闪光的尽头…》描绘的是元祖高达终盘战的分支剧情。原本只在小说和漫画中活跃的高达4号机和5号机也将在该模式中大放异彩。玩家要操纵高达5号机在宇宙中与敌人展开一轮又一轮的殊死战斗。

在游戏中，副篇的系统和本篇基本相同，由强制卷轴路线和全方位自由移动战斗系统构成。在本篇结束后，玩家就可以进入神秘的副篇情节，但是副篇难度比本篇高，因此大家也可以把副篇视为对自己战斗技术的一种考验。









动画MOVIE

副篇和本篇都插入了大量动画，而且十分精彩，喜欢原著的朋友一定会大呼过瘾！



细致的演出



与漫画版相似的「干扰台」系统也将出现于游戏中，玩家要抓住时机突袭被孤立的敌舰。

剧情分歧



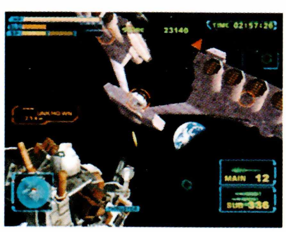
据说副模式的容量甚至超过本篇！行动或选择都会使故事产生分支，并改变最终结局！



使用攻击力高的打击技可以使自己占据主动?

在战斗领域中心展开高难度战斗

本模式是以战斗领域的战斗为中心。在全方位的战斗中，雷达和作战经验都是必不可少的，而且难度也要比起本篇略高一些。因此建议各位在通过本篇的磨练之后再来挑战副篇。



5号机的特殊攻击是多转回旋式机关枪，就算是战舰也会在它的威力下垂首。

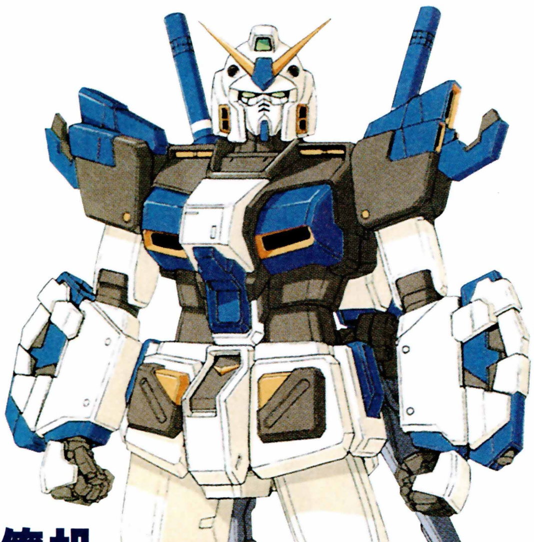


瑞克·大魔Ⅱ等众多在本篇中没有出现的机体也将登场！



瑞克·大魔Ⅱ

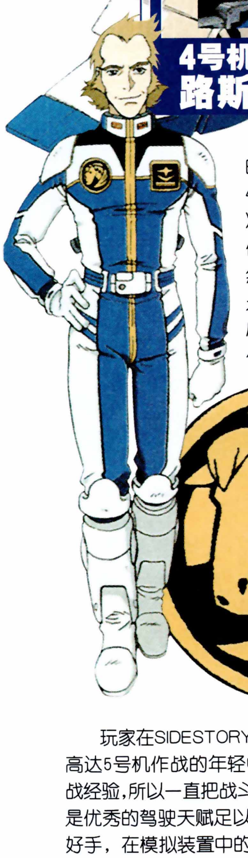
潜伏在漆黑宇宙中的红与蓝



僚机 RX-78-4 高达4号机

路斯的座机。由于发电机经过了强化，所以机动力比RX−78−2提高了40%。而且还可以搭载强化后的激光兵器“MEGA·BEAM·LAUNCHER”。与高达NT−1阿历克斯属于同一个系列。

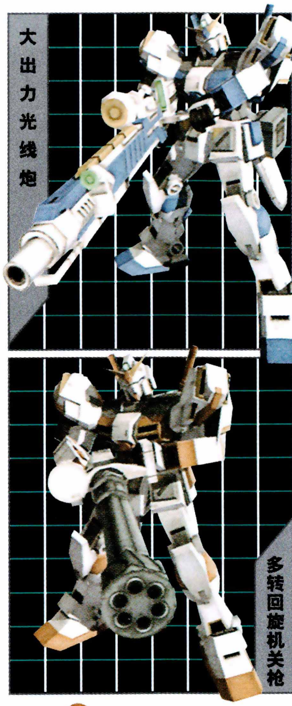




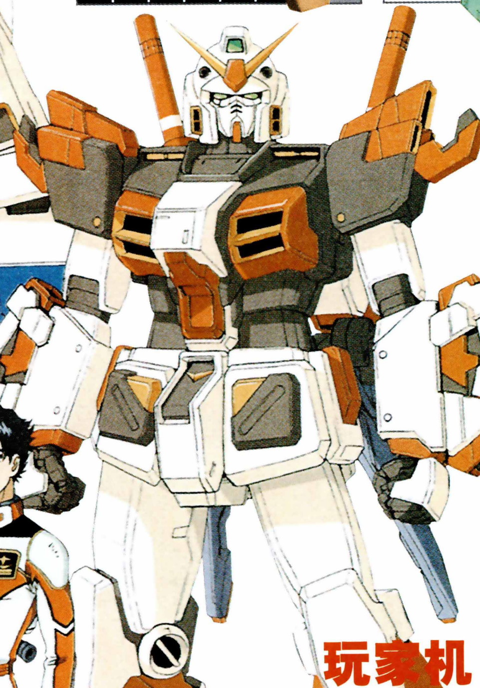
4号机驾驶员 路斯·卡赛尔

驾驶高达4号机的中尉。由于宇宙战经验丰富而成为4号机的驾驶员。遇事沉着冷静，这一点与脾气暴躁的佛尔德形成了鲜明对比。虽然有时会吹毛求疵，但是对佛尔德还是非常关心的。最讨厌别人议论他的头发。

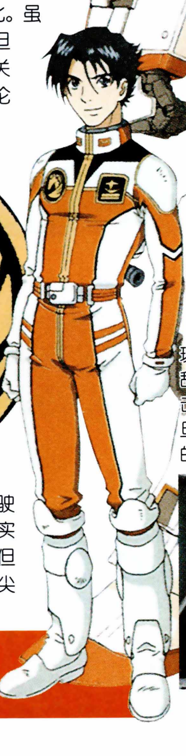


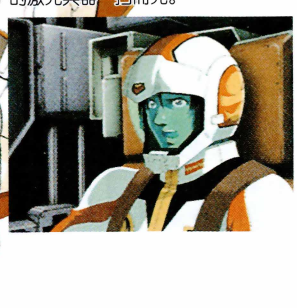


玩家机 RX-78-5 高达5号机



佛尔德的座机，同时也是本模式中玩家所操纵的机体。由于担负着追击敌人的任务，所以装备了高机动力、攻击范围更广的“多转回旋式机关枪”。一旦敌人陷入重围，就会被4号机和战舰的激光兵器一扫而光。





玩家在SIDESTORY模式中的分身就是驾驶高达5号机作战的年轻中尉。由于完全没有实战经验，所以一直把战斗当作一种高级游戏。但是优秀的驾驶天赋足以使其成为战队中的顶尖好手，在模拟装置中的纪录也是最高的。

5号机驾驶员 佛尔德·洛姆费罗

第16独立战队

玩家所属的第16独立战队是以强袭登陆舰萨拉卜雷特为旗舰的秘密舰队。基本以大范围散布米诺夫斯基粒子及灵活利用干扰台扰乱通信网等高机动&高火力的突袭战法为主，从暗处秘密协助联盟军队对索罗门、亚·巴瓦·空要塞的进攻。

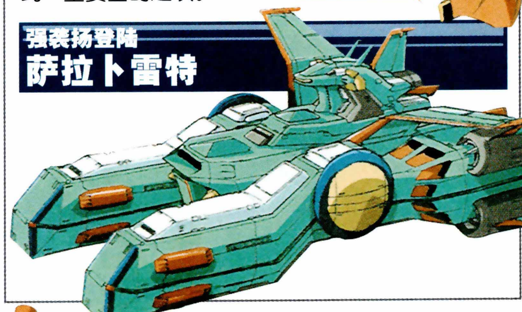


舰长 基尔斯丁·隆巴特



通讯员 缪·泷泽

强袭扬登陆 萨拉卜雷特



限定版「LIMITED BOX」中豪华附赠品的清查报告

价格大约是通常版一倍的限定版中到底藏有什么秘密呢……？这其中的魅力可是饭斯们根本无法抵抗的！好了，下面我们就为大家介绍限定版中的神秘赠品！

热门1 MS IN ACTION



4号机的手办玩具，这是只有购买限定版才能到手的超珍贵模型。

热门2 改良版前作「Ver.1.5」

PS2版前作《机动战士高达》的改良版登场。仅从画面我们就能发现其中的巨大差别。虽然游戏内容完全相同，但是玩起来的感觉更刺激了。



前作



Ver.1.5

内藏物一览

- 软件●前作改良版「Ver.1.5」
- 精美的高达4号机手办
- DVD「机动战士高达 DIGEST版 FROM GAME ANIMATION」
- 视频手册
- V作战秘密文件解说书

无双报道











NBA LIVE 2004

NBAライブ2004

NBA LIVE 2004

PS2	厂商：EA	发售日：2003.10.30
	类型：SPG	价格：6800日元 / 其他：——

距离2003-2004赛季的NBA开幕还有一段漫长的时间，在开幕战拉开帷幕的10月30日，《NBA LIVE》系列的最新作也将发售！

再现众多明星级球员的特有动作

《NBA LIVE》系列又将推出最新作《NBA LIVE 2004》。本作拥有超越过去所有作品的真实画面，采用了自由式操纵系统，创造出一场更加白热化的比赛。游戏模式包括以NBA锦标赛为目标的赛季模式、在露天赛场进行1对1比赛的单挑模式等等，内容相当丰富！值得期待！





What is “自由式操纵”？

自由式操纵就是使用右摇杆感觉多姿多彩的游戏乐趣。比如运球时，把右摇杆倒向任意的方向，就可以虚晃一下把球换到另一只手里。笼统的说就是左摇杆控制选手的移动，右摇杆控制选手的手部动作。熟练掌握这种技巧就可以让球员使出华丽的动作，同时也对玩家的操作提出了更高的要求。



↑把右摇杆倒向敌方选手的相反方向，对方就不能轻易抢到球了。



↑→完全真实再现的画面让NBA的魄力在游戏中尽显无余。让我们扣一个精彩的灌篮吧。

NBA的明星球员大出演!!





『NBA LIVE』系列的最新作登场！

进化后的『NBA LIVE 2004』

《NBA LIVE 2004》比起前作有了种种新的进化。比如游戏中的速度以及抢截的准确率，投篮及犯规的频度等各种项目也都可以自己设定。总的来说就是让玩家创造一个完全符合自己意愿的篮球比赛。下面就为大家介绍一下本作进化的几大重点。

精彩的日语解说!

比赛中听到的解说，启用了日本著名的NHK的NBA转播员冢本清彦，实况则请NEWS 23的体育节目的评论员真中了先生负责。就算是听不懂日语的玩家也能够从这种豪华的阵容中，感受到激烈的真实比赛的气氛。

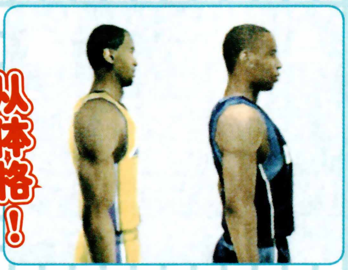


↑左边是真中先生，右边则是冢本先生。玩家可以在英语和日语之间自由切换。

真实的选手的图解

本作中选手的图像都经过了重新绘制。和前作比起来，肌肤的质感变得更加逼真！而且皮肤的皱纹及饰物、体格等也都变得更加栩栩如生，体现了本作的进化。

从体格!



↑左边是《2003》，右边则是《2004》的画面。真实地再现了选手体格上的特征。

到脸



↑→姚明的头发和胡子以及眼睛的部分等等全部非常逼真。

焕然一新!!



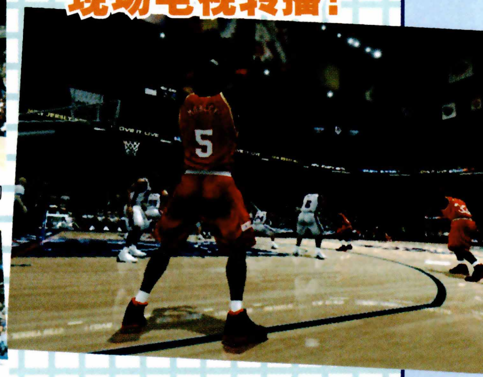
忠实再现会场的气氛

除了选手以外，《NBA LIVE 2004》的赛场气氛也变得更加逼真。在本作中玩家可以看见裁判、教练以及球场外的摄影记者，充分体验真实NBA的氛围。当然赛场本身、电子记分牌以及国旗、天花板等部分也经过了真实的再现！可以说是“实况篮球”



↑在这场超级比赛中，周围观众的动作也更加生动！

现场电视转播!





←↑闪闪发亮的赛场地板上甚至还映出了选手的身影。玩起来就好像现实中的比赛一样。

动作和AI真实性的进化!

游戏中著名的球员还有一些代表性的特征动作。而且除了自己可以操纵的选手以外，各个AI也有自己独特的动作，完全和真实的比赛一样。还不快来看看。



←特定的选手也会使出特别的传球动作!!

↓防守的动作大特写。全体选手在平时都是不断运动着的。



10位选手都在各自运动!!

游戏模式也更加充实!!

本作搭载了很多新的模式。其中最引人注意的就是从本作起开始追加的Dynasty模式！在这个模式下可以进行选手的设计和交换等队伍的经营管理，并参加季赛。根据比赛获得的分数，玩家可以提升选手的能力或者聘请教练，指引球队走向胜利。



中国移动长城
姚明

在体育游戏中，对于国内玩家吸引力最大的莫过于中锋姚明了。尽管在WE7中有中国的李铁和孙继海登场，但是他们给国人的印象远不如姚明，主要还是由于姚明在NBA中的地位。尽管目前姚明还有很多可以提高的余地，但是相信在这次的新作中，使用休斯敦火箭队的朋友仍然会很多吧。

今年上半年成为话题之作的PC游戏《斩魔大圣DEMONBANE》将在PS2上登场了！现在炙手可热的美少女游戏厂商NITROPLUS使出浑身解数，再度燃起熊熊的火焰！



——汝、将成为断剑之魔——



巨大机器人“DEMONBANE”是？

为了对抗BLACKLODGE，由霸道财团开发的巨大机器人。被冠以“断魔者”之名的该机体使用了魔术理论，散发出不同于普通铁块机器人的强大气息。

机器人 DEMONBANE 魔鬼克星

PS2	厂商：Kadokawa		发售日：2003年冬预定
	类型：AVG	价格：未定	其他：机器人

DEMONBANE STORY

没有工作，每天无所事事的三流侦探“大十字九郎”

由于得过且过，所以总是被身为修女的朋友“莱卡”说教。

但是有一天，三流侦探的他居然也接到了一个委托。

“这个工作非常适合你。大十字九郎先生”。

委托人是这条街真正的支配者，霸道财团的总帅霸道琉璃。

她交给九郎的是一个关于魔术的委托。

由于过去的创伤所以九郎一直对和魔术相关的事件非常踌躇

可是，对方开出的高额报酬的魅力却将他的顾虑吹到了九霄云外。

九郎开始调查。

在这个过程中，他遇到了邪恶的犯罪组织“BLACKLODGE”正在追踪的少女“爱尔”。

最后连九郎也被卷了进去，与爱尔一起成为被追踪的目标。

紧逼的追踪者。拦住去路的“BLACKLODGE”的科学狂人维斯特博士的破坏机器人。

不断逃亡的两个人发现了长眠在城镇地下的巨大机器人“DEMONBANE”。

九郎驾驶着DEMONBANE，与破坏机器人展开了殊死的战斗。

在苦战中，必杀技被解放了。

DEMONBANE那种远远凌驾于破坏机器人以上的力量，让九郎也感到颤栗。

DEMONBANE。谜之少女爱尔。

2个人的邂逅改变了三流侦探大十字九郎的命运……



DEMONBANE的角色们

本作的女主角从可爱的少女到妖艳的女性可说是千姿百态。但是，和NITROPLUS的代表作《Phantom》一样，男性角色和配角们也充满个性。从帅气到疯狂，让我们也同时期待这些男性角色的活跃吧！



麦塔特罗恩

出现在BLACKLODGE面前，为挫败他们的野心而战。虽然得到了阿卡姆市居民的信任和赞赏，但身份却是个谜。









本作最值得夸耀的特色之一就是游戏背景均采用3D描绘而成。开发厂商NITROPLUS的一贯风格也是该作令人瞩目的原因之一。

用3D描绘的世界



除了背景以外，DEMONBANE中出现的机器人同样也是3D的。采用2D精心绘制的细节及充满魄力的战斗场面使整个游戏更趋完美。

DEMONBANE WORLD

这是一个科学进步和炼金术复兴同时并存的繁荣世界。故事的舞台是被称为那个世界中心之街的“阿卡姆城”。在这个同时聚集了光明和罪恶的街道，一个名为“BLACKLODGE”的魔术结社四处犯罪，他们利用“巨大机器人”那足以凌驾治安警察的力量大肆蹂躏这条街道。

然而还有一种力量可以对付这恐怖的象征——“BLACKLODGE”。那就是“DEMONBANE”——拥有“断魔之剑”的钢铁机器人。在一个偶然的情况下，搭乘上DEMONBANE的九郎，开始使用那种强大的力量与“BLACKLODGE”的巨大机器人开始了战斗。

撼动大地，钢铁与钢铁彼此互相撞击。一边破坏耸立的摩天大厦，一边与机器人展开白热化的超级战斗。魔术师、超人也都被卷入了这场惊天动地的战斗，整个城市也再次陷入深深的混沌之中。这一切都发生在既是大黄金时代又是大混乱时代的“黑暗时期”。

和美少女的完全融合！

这款《DEMONBANE（暂定）》是一个同时融合了巨大机器人、魔法、喀苏鲁神话以及美少女等各种要素的情节，受到众多玩家欢迎的人气冒险游戏。

根据对分支选项的不同选择，故事会发生不断变化的冒险主题，以及系统虽然简单但制作精密的世界观和魄力非常的战斗。再加上不时介入的主人公与女主角们的恋爱剧情，该作又怎能不豪华绚烂呢。远远超出预想的情节展开与甜蜜温馨的约会交替进行，玩家会身不由己的被游戏中的那个世界所吸引。这次，我们就放出本作集娱乐之大成的世界观，以及个性洋溢的登场角色。

究极的ENTERTAINMENT AVG 就在这里！



爱尔·安吉芙

魔导书《爱尔·安吉芙》的化身，在被想利用其力量的BLACKLODGE追踪时遇到了九郎。没有她是无法启动DEMONBANE的。

大十字九郎

本作的主角。虽然是个职业侦探，却过着有上顿没下顿的生活。自从见到爱尔以后，被卷入这个事件并坐上了DEMONBANE。



维斯特博士

BLACKLODGE旗下的科学家，破坏街道的机器人就是他的发明。是个满脑子都装满常人无法理解的思维方式的狂人。



奈亚

拥有图书馆一样庞大藏书的古旧书店的女老板。平日非常照顾九郎，也是个妖艳美丽的成熟女性。





莱卡

经营教会孤儿院的善良女性，没有生意上门的九郎常跑到她这儿来吃白食。不过每次一来，莱卡就对九郎说教。



霸道琉璃

实际支配阿卡姆城的霸道财团的总帅。虽然是少女，但在掌权的同时也体会到肩上的责任，与破坏街道的BLACKLODGE对立。







战略RPG名作《前线任务》在PS上苏醒了！新作不仅追加了新剧情等各种新要素，整个游戏的难度也有了大幅提升。是一款值得重新体验的游戏。



FRONT MISSION 1St

前线任务 1ST

PS	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003年10月
	类型：SRPG	价格：3800日元	其他：——

『前线任务』终于在PS上复活啦!!

《前线任务》是1995年SQUARE在SFC上发售的一款战略RPG名作。本作正是这款名作的强化复刻版。玩家要率领佣兵部队GALION COW与强大的势力U.S.N.作战。战斗的主体是一种被称为“WANZER”的人形装甲兵器。根据战况采取相应的对策向着胜利的彼岸进发，使用值得自豪的WANZER将敌人送入死亡的深渊！这就是前线任务给广大玩家带来的精彩演出。

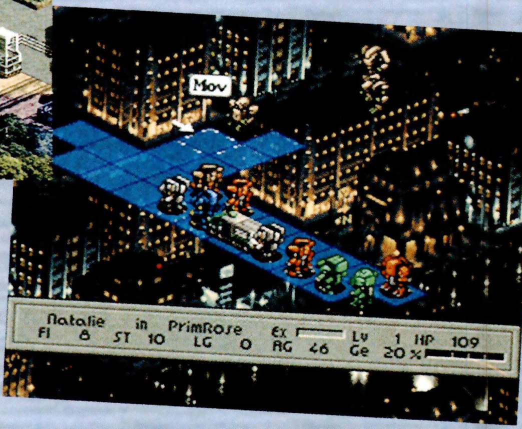
序言

NEW CONTIENT合众国(U.S.N.)在HUFFMAN岛的自国领拉卡斯区的军需工厂遭到了OCEANA共同联合(O.C.U.)的四架WANZER的袭击，并发表了遭到攻击的声明。这就是“拉卡斯”事件。而O.C.U则否认曾经对U.S.N.发动袭击，反而认为一切都是U.S.N.编造的谎言。由于两国无法和解，HUFFMAN岛全土进入了战斗状态。随后，第二次HUFFMAN纷争爆发。



↓→游戏的情节会根据角色的对话发生改变。





↑战斗采用了己方和敌军交替移动、攻击的回合制。街道及森林地带等各种各样的地方都将成为战斗的舞台。

随时变更WANZER吧

机器人兵器“WANZER”共有身体、手臂、脚部、背包等7个部位可以进行装备变更。装上不同的零件，打倒敌人的WANZER吧！

→在沙地行动的话，可以给脚部装上对应沙地的履带。

选择零件是战斗的关键!!





←零件的颜色也有很多种变化。到底哪个颜色好呢？

制作人直击访谈!!

关于『前线任务』的今后

土田俊郎



1995年加入SQUARE，参与制作前线任务的历代作品。另外曾经协助开发《最终幻想X》的战斗系统。是目前SQUARE-ENIX的骨干。

——为什么要以1代为本次《前线任务》的蓝本呢？

土田 我希望新的发售计划能够让大家对《前线任务》系列有一个新的评价。而且，我个人也比较喜欢1代所以就采用了她为蓝本。另外，要是以其它作品为蓝本的话就会需要更多的时间，倒不如按照现在大部分玩家的想法以严格的形态重新提供1代的复刻版。

——除了移植以外该作似乎还加入了新的元素吧。

土田 从我们制作人的角度出发，还没有创造过一个彻头彻尾的反面敌方角色。希望大家能够认识到就算是敌人也是有自己战斗的理由的。打穿原创游戏中的O.C.U.一方后再玩一遍U.S.N.一方的话，大家一定可以从中有所感悟。

——除了游戏任务有所增加以外，还追加了什么新的元素吗？

土田 当然还有很多。首先，我们加入了可以缩短战斗时间的简易战斗模式。其次，由于升级成了PS平台所以加入了不少MOVIE。游戏中动态描绘的O.C.U.军攻入自治街的场面，充分表现了巨大战争的世界观。最后，我们还稍微调整了一下游戏的平衡。

——是怎样的平衡呢？

土田 在1代中，玩家在剧情的后半段一般都会有不少多余的资金。虽然玩家可以用来买想要的东西，但到了那个时候大家也就不再那么重视零件和WANZER

绝不仅仅是原样照搬！游戏中充满了新要素！！

本作中增加了很多原创的SFC版中没有的要素。除了追加了新情节和角色外，系统也有所改良。换言之就算玩过《前线任务》的人再玩本作也不会缺少新鲜感，更不用说那些没有接触过本系列的新玩家了。

收录新的特定情节

本作中收录了名为“U.S.N.Side”的新剧情。在这个剧情中，玩家会扮演敌方U.S.N.军。以全新的角度来体验游戏。一直以来从未登台亮相的U.S.N.军内幕的实际情况终于大白天下了！



↓U.S.N.的特里斯考尔大尉是掌握着故事关键的重要人物。



↑→游戏也收录了另一方用的新地图。





HUFFMAN岛不为人知的一面

→郊外的街道。这个充满生活气息的地方也是个战场。

游戏画面也非常美丽！！



↑→上边是原图，右边则是本作的画面，复刻版的画面变得更加真实。

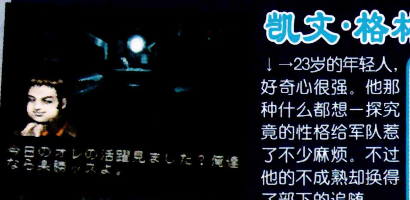
众多新角色登场

U.S.N.Side的主人公是新角色“凯文”。他出身自北美，任职于U.S.N.军特殊部队“BLACK · HOUND”的小队长。除了凯文以外，还有很多与他相关的上级和部下等新角色也将出场。

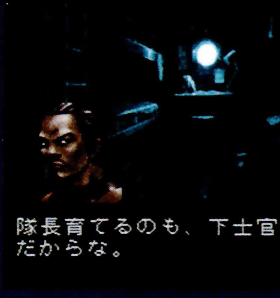
凯文·格林菲尔德



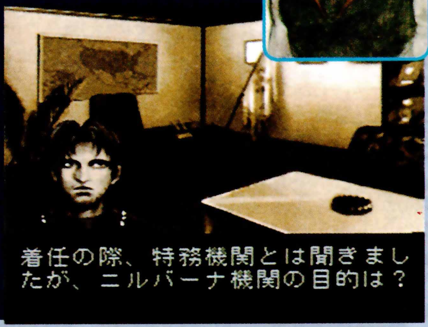
↓→23岁的年轻人，好奇心很强。他那种什么都想一探究竟的性格给军队惹了不少麻烦。不过他的不成熟却换得了部下的追随。



→马修是凯文的部下之一，也最能提升部队的气氛。



↑部队的副官桑德斯，和凯文交情很深也非常欣赏他那种青涩的性格。



搭载简易战斗模式

游戏搭载了可以跳过战斗场景演示画面的“简易战斗模式”。使用这个模式，就不会转移到战斗画面而是直接在地图上显示出战斗结果，在和普通敌人战斗的时候非常好用。





←↑在普通的战斗画面中也可以随时切换。

了。这就是我所指的游戏均衡崩溃。在本作中，我们会对金钱的数额进行调整。

——是否增加了新的WANZER和零件呢？

土田 我们增加了U.S.N.方专用的新武器，不过O.C.U.方的武器并没有任何增加。

网络也正在进入我们的视野

——今后是否会移植2代和3代呢？

土田 关于这两个作品，如果有机会的话我们也很希望能够进行移植。不过这两个作品都不会占据比本作更重要的位置。1代是作为我们的基本部署所精心制作的游戏，它与今后《前线任务》的继续展开也息息相关。虽然现在还无法透露详细的情况，但是大家可以先了解一下1代的情节，说不定看完之后就能从中捉摸到什么好东西了哦。

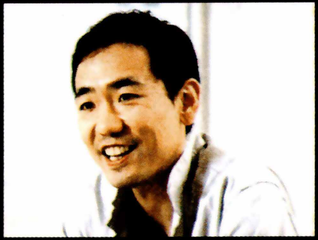
——是否和新的《前线任务》有关系呢？

土田 没错。其实新的《前线任务》已经正在开发了。故事上和1代并没有关系，不过基本继承了1代的世界观。

——是否对应网络呢？

土田 与那款新作不同，此次的作品终于以对应联线的形式走进了我们的视野。我希望大家也能从《前线任务》中享受到联线的乐趣。希望大家也不要随便玩玩就完，而是认真的投入全部精力进行联线。

编者 很显然SQUARE-ENIX是想把这个风格独特的系列继续在PS2上发扬光大。而这次的前线任务1代复刻版本，其意义不仅仅



是怀旧，而是重新唤起玩家对本系列的回忆。同时，新剧情的加入也标志着前线任务的世界观要通过本作重新确立。而真正意义上的系列新作，也将会是在这个世界观的基础上开发的，加上网络要素后势必会成为大作。

无双报道

私人看护·玛莉亚 Private Nurse Maria



PS2	厂商：DATAM POLYSTAR	发售日：2003年8月	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

以"治愈心灵"为主题的恋爱AVG《私人看护·玛莉亚》，满载原创要素在PS2上推出！！第二弹特报现在登场。

PC上大受欢迎的恋爱AVG化身为完全版在PS2上登场

曾经是大获好评的PC游戏，恋爱养成AVG《私人看护·玛利亚》在PS2上再次苏醒，并以更高完成度登场了，相信就算玩过PC版的玩家也想在PS2上再接受一次治疗吧？











游戏中充满各种原创要素！

第1点 游戏原创故事情节「朱丽叶篇」的追加

在游戏中登场的3个女主角都会有属于各自的完全不同情节，而且在PS版中，除了玛莉亚、彩乃和美绪以外，还加入了非常神秘的私人护士—朱丽叶，以及以她为中心而展开的PS2版特有的原创剧情《朱丽叶篇》。不过这个特别的篇章也是需要满足某些特定条件才能玩得到的。那么掌握着故事关键的朱丽叶和女主角玛莉亚之间又会是什么关系呢？



↑和玛莉亚一样同是私人护士的朱丽叶，她眼神中总是有一抹悲伤，究竟是……？



神秘的私人护士即将登场

第2点 会有3个有趣的游戏模式附送

游戏还利用了PS2的内置时钟功能，提供了根据现实的时间而发生各种事件的游戏模式，以及猜拳胜利后欣赏游戏中出现过插图的模式等3个附送模式！当然，像游戏事件CG的插图等普通的附送要素也同样被收录其中。



第3点 事件&CG的追加！

游戏追加了大量只有在PS2版中才会出现的原创事件及全新制作的CG和完全原创的最终结局。而且令人兴奋的是，在PS2版的游戏结尾还会有各个女主角的声优演唱本作的结尾曲。所以，就算玩过PC版的人也一样可以在本作中找到十二分的乐趣。



游戏的基本系统全面检索！！

游戏是以旁白文字加静态画面的形式开展并推进故事的正统AVG。故事会和同类AVG一样根据出现的各种分支选项而发生多种变化。而且，游戏中出现的漂亮风景画及优美的背景音乐等，对玩家们来讲，也是在剧情以外的"心灵治疗"之一呢。



CHECK!! 关于类似漫画形式的展示系统？

游戏采用了画面分屏及插图与正文同步显示的表现手法，这种像看漫画一样给人以深刻印象的演出形式也是该作的特点之一。



↑PS2版在游戏演出方面做了特别强化。

像翻着一页页漫画般的感觉进行着游戏！！

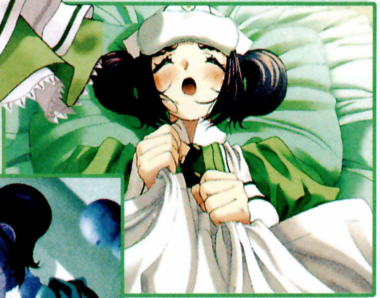


玛莉亚

非常喜欢料理和TV的超级护士

CV：本井惠美

为了治疗主人公的病而特别聘请来的私人护士。性格既开朗又温柔，而且从来不会发怒。顺便值得一提的是，“私人护士”指的是采用1对1的方法从事一切治疗手段的个人专用护士，而拥有“特种护士资格”这种国家资格的人却可以称得上是顶级的护士了。



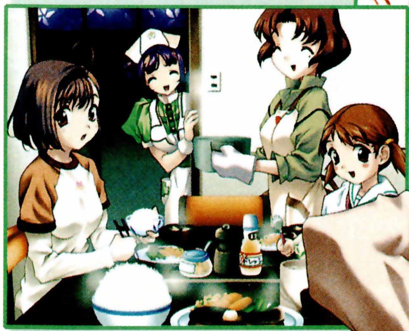
↑住进主人公家照顾他的玛莉亚。由于过度劳累终于体力不支病倒了。



←虽然平时很开朗，但也会露出认真的一面，黑暗中似乎隐藏着什么？



→无论何时总是围绕在身边的朋友，该怎样积累、制造美好的回忆呢？



↓大家一起围坐在餐桌旁，和这些最重要的朋友相处时可以放下拘束尽情欢笑。



宫森彩乃

可以互相间交流的童年好友

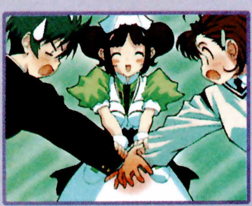
宫森彩乃是和主人公自幼就非常要好的朋友，她是个非常活泼开朗，而且体育万能，成绩优秀的超级才女，然而她也经常给别人惹来小麻烦。因为自小就和主人公一起长大，所以只要互相看一眼对方就可以知道彼此在想些什么。也正因为如此在许多事情上她对主人公总是非常的任性，让人奇怪的兴趣是收集青蛙图样的商品。

CV：koorogisatomi

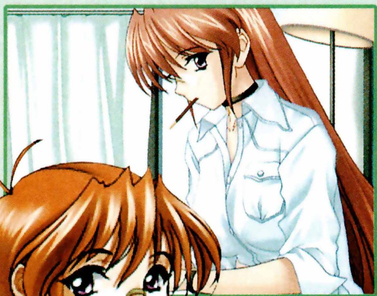


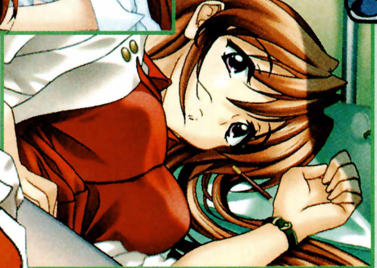
关于3位女主角详细介绍!!

主人公自幼就被一种怪病所困扰，而这个故事就是从私人护士玛莉亚的到来开始的。主人公与玛莉亚之间波澜起伏的每一天也就这样拉开了序幕。这里我们为大家介绍的就是让主人公的每天更加多姿多彩的3位女主角。

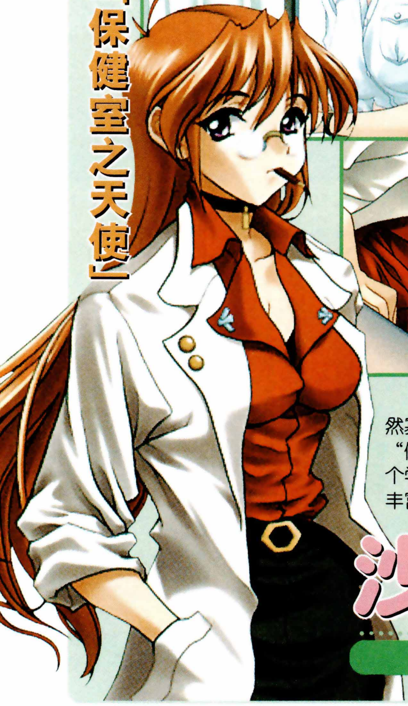


←主人公能否成功地战胜疾病呢！？





←↓外表像个大人，然而却是个爱吃蛋糕和喜欢大白天睡觉的保健医生。不过她的工作态度差似乎有某种原因……



沙生美绪

传说的「保健室之天使」

在主人公学校工作的保健医生。虽然寡言少语并且态度冷淡，但曾被称为“保健室之天使”的她已经成为了被数个学校传说的女性。不知为何她有相当丰富的关于超自然的知识。

CV：藤原美央子

游戏中的其他角色也充满了魅力!!

除了女主角以外，很多其他角色也是游戏的魅力之一，我们这里就为大家介绍其中最有代表性的4个人。

▼由乃&优乃



彩乃的母亲和妹妹，和彩乃一样开朗活泼，把主角当成家里人一样的看待。



玛莉亚外出时，代替她照顾主角的双胞胎护士，两人身高都在180CM以上。

▲双胞胎护士

无双报道 LEGEND OF DYNAMIC

豪翔传 崩界轮舞曲

汇集永井豪及石川贤等众多重量级漫画家的“DYNAMIC企划”，现在以自己旗下大量活跃在漫画中的角色为主角而制作的RPG即将登场！！这次我们为大家带来的就是关于本作的最新情报了。



GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003年秋
	类型：RPG	价格：5800日元 其他：——

永井豪&石川贤笔下的众多角色们大集结!!

登场原作达20部以上！登场角色更多达130名以上！！

本作历史性作集结了永井豪和石川贤所创作的众多“DYNAMIC角色”。在这里，我们就为大家介绍一下将在游戏中登场的主要作品和重要角色吧！

- **恶魔人**：不动明、飞鸟了、牧村美树 其它
- **盖塔机器人**：流龙马、神隼人、巴武藏
- **破廉耻学园**：柳生十兵卫光子、山案、胡子哥吉拉
- **Cutie Honey**：如月Honey、早见青儿、秋夏子
- **阎魔君**：阎魔君、雪子姬、卡巴埃尔
- **魔兽战线**：来留间慎一、天外富三郎、天外真理阿
- **魔神Z**：兜甲儿、弓沙也加、BOSS、修罗男爵
- **斗魔王杰克**：杰克、逞马龙、早乙女斗土、御堂龙马
- **怪盗一家**：恶马尻菊之助、恶马尻驮卫门、恶马尻五卫门、恶马尻直次郎
- **手天童子**
- **月光假面**
- **俺们野蛮女**
- **凄之王**
- **奇怪君**
- **疣疮小五郎系列**
- **魔王但丁**
- **牲畜人**
- **虚无战记**
- **哎呀南友**

还有其他出人意料登场的角色!?

拥有《魔神Z》和《恶魔人》、《Cutie Honey》等数部经典代表作的漫画家“永井豪”。以及实力和永井豪不分上下，曾发表过《盖塔机器人》、《魔兽战线》等漫画作品的“石川贤”，喜欢热血漫画的玩家应该不会对他们感到陌生，我们这次为大家介绍的就是眼镜厂以这两位巨匠的作品群为基础打造出来的原创RPG《LEGEND OF DYNAMIC豪翔传 崩界轮舞曲》。

该作的情节由DYNAMIC企划负责监修，虽然依旧是杂烩式的作品大连串，但从游戏的制作上来讲完全是款新作。作为原创角色的男女主人公由于突然发生的异变“黑之月”来到了一个未知的世界。两人将在这个世界与形形色色的“DYNAMIC角色”们相遇并展开一段大冒险！！



←根据游戏的发展故事情节也会随之发生变化。



↑不动明变身成恶魔人的情景。整个画面的演出充满了魄力！



↓魔神Z的驾驶员。是个充满热血的正义男儿。

↓拥有独特生死感的巨人。给日本关东的人们带来希望和绝望。

←阎魔大王与雪女一族的公主。担任妖怪巡逻员一职。

←破廉耻学园的教师，本名吉永小百合，是个超级下流的变态。

→破廉耻学园的女主角。忍者的子孙，最怕的就是被脱衣服。

↑如月Honey变身后的爱之战士。拥有七种奇迹变化的战斗姿态。

↑由于飞鸟了的计划与勇者阿蒙进行合体，成为了恶魔人。

↑朱纱慎吾可以变身成超越人类善恶的超级破坏神——凄之王。

↑如月博士制造的机器人，配备了空中元素固定装置。

→Abashiri家族的家之主，超能力者，使用杖剑作为武器。

超魄力&超华丽的声光画面







与因为命运而邂逅的伙伴们一起展开战斗吧!!

本作也再现了很多原著中的著名场面。如果你熟知原作的话，一定可以在游戏中发现许多有趣而熟悉的事件。而且，在本作中登场的“DYNAMIC角色”中，也会有很多人随着剧情的发展而成为主人公的伙伴。当然，玩家操纵的主角可以在游戏中与这些“DYNAMIC角色”们组成搭档在异世界中展开冒险。并在游戏的最后共同消灭掉原作中的魔王们。该作的战斗则采用了RPG中传统的3对3模式。



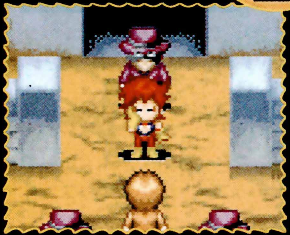
↑原作《恶魔人》开始时的名场面。在飞鸟了的催促下，不动明走近了恶魔之像……！？

HONEY 变身





↑被黑豹团员包围的Honey，在这里开始了华丽的变身！



←一边旋转一边变身成为Cutie Honey。



→在这个破廉耻学园中会发生什么事呢？

经典名场面再现眼前!!



↑除了严肃的情节以外，搞笑与H等场面也是永井豪作品的魅力之一。

↓既是正义也是邪恶的斗魔王杰克。他在本作中会是敌人还是朋友呢?



3对3的战斗模式





←↑战斗画面。虽然平时是人类的大小，一旦换成机器人的话相应的体型也会变大。



↑Abashiri一家的长女，使用一把日本刀，以一切恶者为敌。

↓遮起脸却不遮起身体的永井豪笔下之究极角色。

↑从谜之鬼狱界诞生的青年，超能力者，使用降魔的利剑。

↑使用超合金Z制作出来的超级机器人。体内隐藏着众多必杀技。

↓盖塔队的三机合体形态。以龙马的飞鹰号为中心的一号机形态。

↑魔族勇者阿蒙其意志寄宿在人身上的姿态，原作中会与撒旦作战。

↓从消逝的时代苏醒的魔王。凭借其超凡魔力向众神发起了挑战！


PlayStation®2
冷酷无情。
独自一人在银河流浪的赏金猎人。

编辑点评 电子游戏软件 NEW GAME CROSS REVEIEW

8月15日—8月25日

全机种 13部

GAME SOFTWARE

评论人

MASCAR



上期编辑点评中K1的原稿给了胜利十一人8分，但可能是自己工作劳累眼花缭乱，所以看成了6分……电软上市后K1遭到无数WE饭斯的板砖，在此为K1澄清事实，呼吁大家不要再砸他了……他是个好孩子。

星尘大海



机战D的二周目确实让人感到乐趣多多，虽然本作一如既往的没有机体完成度和人物完成度，但加入的机战棋模式简直是巧妙的不得了，同时出现的《宿命传说2》中文版和水晶编年史也很吸引俺的眼球。

K1



上期点评WE7评分印错，结果弄得K1整天戴着安全帽出门……不记得最近做过什么亏心事啊？为什么会遭到这种报应……最近没有去明人那里抢动画看……泡面吃得也少多了……这到底是为了什么啊！

星川明人



对50000+BB的期待持续增加，虽然午饭三连星都已经打上一个月了，不过明人的机器下个月也会入手，因为对《FF11》不大感兴趣加之《生化》网络要明年初，姑且先从《SOCOM》下手吧……

最终幻想 水晶编年史

SILVER

发售日：2003年8月8日



机种：NGC
厂商：SQUARE-ENIX
类型：ARPG
媒体：DVD

史氏回归任天堂后的强力作品，本作虽然以FF为名，但是游戏中完全找不到以往那种庞大的气势，属于外传性质的作品。

评论

发售前得知本作FAMI通只给了32分，不过玩过后立刻爱不释手，这让很多人感到疑惑不解。关键就在于这是由河津秋敏领衔制作，所以我一开始就没把她当成FF来玩，而是抱着玩一款普通动作RPG的心态来玩，如果你非要拿她和正统FF来比，很快就不想玩了。

打着最终幻想和SQUARE－ENIX的旗号，本作的品质也算是勉强对得起这块永远闪烁的金字招牌了，单人游戏时稍显单调，但游戏极精美的画面完全可以弥补不足，在多人游戏时则就会让你感到乐趣多多了，那种气氛会让人感到这是一款完全不同的最终幻想。

初次接触时感觉人物风格更接近FF9，上手后感觉动作性确实很强。为了创造新型强力魔法，Magic Link System系统还真值得去花精力研究研究。不过，虽然被冠以“最终幻想”之名但却没有召唤兽多少有些不习惯，好在还有个小莫古在。强力推荐。

NGC版独占的《FF》——《水晶编年史》，不过在那大力的广告宣传之下却没有见到想象中的《FF》，虽然画面达到了《FF》系列历代的最高点，但是其他方面却略显稚嫩，尤其是那很不友好的支持多位玩家参与的战斗系统，仅仅是增加了感觉无聊的玩家人数。

超级机器人大战D

SILVER

发售日：2003年8月7日



机种：GBA
厂商：BANPRESTO
类型：SRPG
媒体：卡带

GBA上机战系列第四作，新增加了大量机体，同时游戏系统也借鉴了一些第二次ALPHA的东西，是机战饭斯不可错过的作品。

评论

就算游戏各方面再怎么怎么出色，我恐怕也受不了这么频繁密度的轰炸。自己的机战情结早在F完结篇时代就已经终结。看着这两年来算上WSC版近十几部机战，真的没有兴趣了，还是看看“两星一帅”疯狂的痴迷样子比较有趣……自己就跟着凑热闹吧。

“癫疯”之作，可在玩GBA游戏时无语的惟有此款机战最新作了，合理的难度，更有魄力的战斗画面，有趣的系统，全新的剧情，还有比这款机战更让人心动的吗？但是作为一名苛刻的批评家，这里还是会有多少诟语的，那就是本作依旧无语音。

算起来，这是GBA上第三款系列作品了吧？都快成量产型游戏了。虽然在系统上还是承袭前作，但是驾驶员养成系统变得比以往更加自由化，而且记忆系统的改良变得更加简单，这也很符合掌机的便携性，只不过命中率的问题依然存在……机战迷不容错过。

游戏制作精良令人咋舌，战斗画面桢数再稍微多一点就绝对可以媲美PS版的《α》。美中不足的还是近两年落下的毛病——增加难度=堆血，虽然本作的BOSS没有500000的HP，但是150000的HP回复两次复活一次也差不多了，怀念当年强到死的白河愁。

洛克人EXE 战斗芯片GP

发售日：2003年8月8日



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：RPG
媒体：卡带

洛克人EXE系列的最新作，与即将发售的4代有所不同的是，本作更像是一部外传，喜欢本系列的朋友可以试试。

评论

本系列成了CAPCOM在GBA上最为成功的一个系列，历代销量都不错。本作的游戏目的是夺得世界上一个卡片战斗大赛冠军，MASCAR由于不懂日文，所以根本分不清那些种类繁多的卡片，大家请期待《掌机迷5》上面由电软著名作者严俊献上的完整攻略。

洛克人EXE系列的大人气已经是不争的事实了，在GBA上每作都有几十万的销量已经证明了最新作也将获得一如既往的成功，作为系列的第六作，洛克人EXE战斗芯片GP改为了卡片战斗系统，游戏的目标就是成为Battlechip Grand Prix世界卡片大赛的冠军。

这次洛克人系列在GBA上的新作虽然不是动作类型，但是战斗方式与以前的WSC版《洛克人EXE N1 Battle》感觉倒是差不多。由于战斗时不是自己操纵，所以战斗前的芯片准备就显得相当重要了，此外收集其他玩家的navi code来参加公开赛也是一大乐趣。

GBA的《洛克人EXE》系列从诞生到现在已经有了6部了，而且每作都是大卖特卖，虽然本作的战斗方式改为了卡片战斗的形式，但是个人认为感觉还不错，而且其他各个方面也都能保持住《EXE》系列原来的感觉，所以广大FANS不用担心找不到原来的感觉。

2003年8月10日

真女神转生PUZZLE



机种：GBA
厂商：ATLUS
类型：PUZ
媒体：卡带

以真女神转生系列中登场的人物为主人公的益智游戏，虽然有人气角色登场，但是那些小游戏的制作水平很一般，整体感觉很一般的作品。

真女神转生系列在国内的人气决定了本作的命运，一堆根本不熟悉的人物角色加上一堆制作水平很一般的小游戏，这样的东西你愿意玩吗？当然了，你要是此系列的忠实饭斯那另当别论。MASCAR看见这种小怪物脑袋就要爆炸。

以《真女神转生·恶魔之子》的故事为背景的益智游戏，所有角色都是在恶魔之子中的人物，玩家必须操纵这些角色在游戏各个关卡里解决各种谜题，以及排除路上的障碍物和敌人等，才能达到最后的终点，如果是真女神转生的FANS就别错过。

虽说是以恶魔之子系列的人物为主角，但可惜K1不是该系列的FAN，所以这方面就没什么吸引力了。游戏过程无非是考虑如何通过躲避路途中出现的障碍物以及敌人设法到达终点而已，作为休闲性的小游戏来说比较有趣味性了，有时间的话倒可以考虑考虑。

虽然现在很多游戏都会发展出益智类的周边游戏，但没想到《女神转生》也会发展出这个。因为本作是以《真女神转生～恶魔之子》的故事背景为蓝本，原作中的大部分角色都会登场，而游戏中的谜题虽称不上经典，但也不错，其他方面倒也算是中规中矩。

GOLD 2003年8月7日

宿命传说2 中文版



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：RPG
媒体：DVD

目前家用主机上分量最重的中文游戏，游戏保留了日文主题曲和日文语音，对白文字采用了繁体中文的形式，日文苦手玩家的福音。

这么出色的游戏自己却一直没有去体验。根本原因就是语言不通，这次的中文版期待了很久，此前一直担心的问题——千万别是中文语音还有中文主题曲。直到进入游戏这块石头才算落地。至于翻译的质量，我想我们还是不要过分挑剔为好。

绝对令人大感动的汉化，全中文意味着你再也不需要购买那些以优秀自诩的攻略杂志了，完全靠着自己的意志玩下去，享受游戏中的各种细节，完全融入主角的悲欢离合，最后回过头来明白一件事：国外玩家已经抢在我们前面享受了很多年了……

隔了这么长的时间终于见到了中文版的传说，游戏本身方面由于已经是旧游戏了就没必要再多说什么，关键就是在“中文”二字，在迫不及待地试玩后初感觉与中文版樱大战炽热之血的翻译水平一样之高，绝对绝对绝对绝对绝对不许错过！

国人玩家苦等的中文大作，虽然完成了汉化而且也没有什么错误，但是语气方面有些小小的遗憾，例如有些对白的翻译艺术加工不足，有些双面性的对白翻译得不够深刻等等，不过看剧情算是完全“大丈夫”了，想必中文版（的D版）会卖得很好。

SILVER 2003年8月15日

魔力女管家



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：文字AVG
媒体：DVD

改编自日本大人气动漫作品的游戏，除了再现许多原作中的经典情节外，还追加了很多原创的故事情节。

看不懂日文，这成了本人理解游戏的最大障碍。据说本作的动画很好看，但是自己没有看过，所以也就不能体验到本作的乐趣。不过既然游戏由KONAMI操刀，整体素质应该不会太差吧。了解此系列的玩家一定要试试，本人只好接着做看客了。

来自于大人气漫画和动画的游戏，由KONAMI制作发行就使本作的游戏品质有了很高的保证，游戏中除了以原著故事为基础的改编剧情之外，还将追加游戏中的很多原创故事，许多经典的原作场面成为3D演绎后给人耳目一新的感觉，全程语音非常吸引人。

原作动画相当优秀，再加上是由心跳老爸KONAMI亲自主刀，因此对本作格外期待，而游戏也确实没有让人失望，精美的人物与温馨而又不失喧闹搞笑的情节使得原作FANS没理由错过这款游戏，不玩那简直就是FANS的损失，一定要玩，绝对要玩。

超级经典的同名动漫改编，感动！在保留原作基本剧情的前提下增加了大量的增补剧情，大感动！原作中的角色性格完全保留并且刻画更加细致，大感动UP！由原班声优配音的全程语音，超级感动！增加了很多十分耐玩的小游戏，超级感动UP！本期大推荐！

SILVER 2003年8月15日

恐怖新闻 平成版



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：DVD

构思比较新颖的恐怖游戏，玩家扮演一个新闻记者，去采访那些经历过灵异事件的人，从而引发出一个个恐怖的故事，熟悉日文的玩家可以试试。

有真人影像的文字恐怖游戏，同样由于语言不通的原因，本人只能看着“莱茵总衰”玩得津津有味。不过觉得这类文字游戏看别人玩感觉也不错，至少听别人讲一遍也不错，这里推荐那些懂日文的玩家试试本作，说实话，情节还真恐怖。

KONAMI出品，来自于同名漫画。这样的惊悚冒险游戏一向以低成本和高回报著称，游戏由充满冒险成分的AVG部分和在三维地图场景上探索的动作部分两块组成，内容还算比较丰富，玩家在游戏中还可以操纵各种守护灵，帮助解决游戏中的各种事件。

在众多恐怖游戏中相对来说，以画面与影像情节等直观效果来带给玩家恐怖感的游戏在大陆受欢迎的程度要比文字恐怖游戏高一些，这最大的原因就是语言不通，如果这个问题完美解决的话，就会感觉到文字恐怖游戏的独特魅力，本游戏也是如此。

同名漫画改编游戏，基本上就是3DAVG与文字AVG的集合游戏，在游戏中玩家不单是独自解开谜题，还可以操纵各类守护灵来帮助自己，游戏的气氛渲染也十分到位，就像《零》一样，可以说是相当正统的日式恐怖，不过似乎有点过了，胆子小的玩家就免了。

2003年8月13日

SPLASH DOWN



机种：PS2
厂商：THQ
类型：RAC
媒体：DVD

美式风格的滑水游戏，本作画面亮丽，赛道变化多端，速度感很强，属于美版游戏中的精品。新作情报中曾有介绍，推荐大家试试。

原以为本作会成为众多美版垃圾游戏中的一员，但是刚进入游戏那亮丽的画面一下子让我很吃惊，开始比赛后感觉赛艇有些飘，后来慢慢适应了游戏节奏后终于感受到了强大的速度感。恐怕这是PS2上画面效果最出色的水上竞速游戏了，值得一试。

RAINBOW STUDIOS开发的SPLASHDOWN最新作，画面在PS2的同类游戏中属于中上水准，在游戏中的那种电影般的视觉效果估计是游戏制作者要表达的制作思路，由于本作在欧美有着超高的人气，所以走欧美游戏路线的玩家一定要关注一下本作了。

无论哪些主流游戏平台上都会有那么一两款优秀的竞速游戏，而这款美版水上竞速游戏除了简单的操作可以令玩家很快上手外，也可以很容易就能感受到高速驾驶所带来的刺激体验，画面也相当不错，喜欢这类游戏的玩家一定要试试。

颇有名气的《SPLASH DOWN》系列的最新作，不过画面在现今的PS2游戏中仅仅算是中等水平。与前作相比，游戏的难度有所上升，不过还在可以接受的范围内，喜欢水上竞速类游戏的玩家可以尝试一下，不过不要抱太大的希望，毕竟只是中等游戏。

SILVER

2003年8月15日

怪物农场4



机种：PS2
厂商：TECMO
类型：RPG
媒体：DVD

经典系列最新作，本作在系统上大幅度更新，迷宫探险的情节大量增加，相应的战斗部分也强化了不少，喜欢本系列的玩家不能错过。

虽说本系列已有很长的历史，但是偶一个也没玩过。刚一进游戏感觉像是牧场物语，后来仔细看了看又不太一样，这种培养怪物的游戏是本人最为头疼的，向来就是没有任何兴趣。看在本作来头不小的面子上，大家还是支持一下吧。

TECMO的经典系列续作，也是进化最大的一作，玩家扮演一位14岁的少年，他自己开办了一家怪物农场并成为怪物训练师，目标就是成为怪物训练师在迷宫中寻宝，妖怪训练所的建造很有经营模拟的意思，而数量高达300种的怪物一定能满足有收集癖的玩家呢。

原来这个TECMO公司除了擅长制作美女游戏外还能制作出这么优秀的怪物游戏来，除了可以按正常方法培养自己的怪兽外，能利用其它非游戏光碟资料而创造出新怪物的系统实在是太“诡异”了，多达300种的怪兽足够玩家收集一阵子了。

TECMO的另一大作系列的新作，与前作相比，游戏性质没有发生太大的变化，玩家还是要在建设怪物农场与养成怪物的同时带他们到迷宫或洞窟中冒险并寻找宝物。另：本作中的怪物种类达到了300余种，不用说养成，单是收集就要折腾上好一阵子了。

SILVER

2003年8月15日

GREGORY HORROR SHOW



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：AVG
媒体：DVD

本作题材取自日本电视台播出的同名CG动画，游戏角色几乎全由方块组成，玩起来感觉稍显混乱，画面素质还不错，推荐大家试试。

本作以前在游戏新作情报中介绍过，开始以为是传统的3D动作类型游戏，后来发现游戏的类型显得很怪异。让本人有一种摸不到头脑的感觉，据说星川明人已经开始了此游戏的攻略，大家还是期待他的攻略吧。最近游戏太多，好东西玩不过来了。

打着CAPCOM名号的一款恶搞级游戏，来自于在日本朝日电视台播出而博得热烈好评的同名CG动画，看着方头方脑的各种角色在电视上乱奔，给人的显著感觉就是“乱”，在整个游戏过程中充满的都是可爱、恐怖和诡异的风格，推荐给崇尚神秘主义的玩家们。

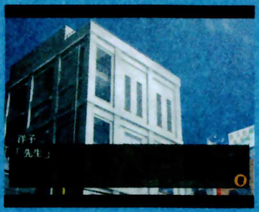
游戏的背景设定实在是有够怪，不过既然是改编自以前的动画那也无话可说，只不过要成天偷窥跟踪别人实在是令人浑身不舒服。一旦被发现不赶快逃走还会有生命危险，有点MGS的味道。追求怪异风格的玩家倒可以拿来试试感觉，否则还是算了吧。

根据朝日电视台同名动画改编，表面上看似是一款恐怖游戏，但骨子里却充满了恶搞要素：方头方脑的主角、操着一口正宗关西腔的死神、俨然讽刺欧美恐怖电影的管家、因为每日被强行抽血最终成为丧尸的猫还有一只有BT癖好的粉色蜥蜴护士……

SILVER

2003年8月16日

侦探神宫寺三郎



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：DVD

日本经典的侦探系列游戏，这是系列诞生十几年后的最新作品，国内玩家对本作可能不太熟悉，推荐试一试。本作对玩家日文要求较高。

同样也是历史悠久的系列，同样也是没玩过，不过这次的新作倒是看别人完整地完成了一个任务。感觉案件的情节比起《柯南》要好得多，画面的风格感觉很诡异，又一次为不懂日文而感到万分遗憾。喜欢侦探的朋友不要错过。

作为历史悠久的侦探游戏，本系列自1987年在红白机上登场以来十五年中已经有七部了，累计销量超过200万套的实绩充分说明了该系列的人气，本作推出前厂商的发卖口号是要创造系列销量最高峰，事实证明本作虽然没有大卖，但游戏的制作品质绝对是最高的。

记得以前还在玩FC的时候就听说过这款游戏，只是那时候还停留在对全是假名的日语摸不着头脑而火冒三丈的阶段，自然也就避而远之。现在玩起来感觉就是与当年不一样，不愧是被称为经典的侦探类游戏，喜欢金田一和柯南的玩家一定要试试。

日本动漫侦探三巨头之一（另外两个不需多说，柯南和金田一）为主角的侦探游戏，算算看从FC时代至今也有7部的高产历史了。本作的制作水平达到了系列的最高点，剧情的安排也更具电影色彩，建议有一定日语水平的玩家尝试一下，因为这款游戏确实不错。

2003年8月14日

战斗妖精雪风



机种：XBOX
厂商：ENTERBRAIN
类型：STG
媒体：DVD

改编自日本同名动画的飞行模拟游戏，游戏使用了卡通渲染的制作手法，这在此类游戏中恐怕还是头一次吧。但是实际效果很一般。

本期评论的游戏平庸作品太多，本作也不例外。本来对于卡通渲染风格的飞行模拟游戏还是很期待的，但是发现实际游戏效果很一般。另外好像本作的动画片质量也很一般，所以除非你是此类游戏的狂热分子，还是放一放吧……

就像出自蹩脚导演的电影绝对不会叫好叫座一样，改编自二流动画的本作实在是有辱“游戏”之名了，和原作毫无二致的开场让人体会不到游戏制作者的诚意，其实个人认为单就飞行空战做一款原创游戏反而会更好些，只有对那些已空战模拟大作表示敬意。

原作小说都曾获得过第16届日本科幻大会“星云赏”大奖，而动画也有不俗的效果，所以本来还是对这游戏有一定期待的，然而事实证明原作优秀并不一定代表游戏也会优秀，除非是原作FAN否则还是去玩其它优秀飞空模拟类型的游戏吧。

改编自同名动画……靠，这月的改编游戏那叫一个多！动画的水平姑且不论，单就一款飞行模拟游戏而言……既没有《飞空之舞》那样真实的操作感又没有《皇牌空战》一般的爽快感还留你何用！?唉……人家做个游戏也不容易，这分数就算是给他们个面子吧。

SILVER

2003年7月28日

超级机器人大战COMPACT 3



机种：WSC
厂商：BANPRESTO
类型：SRPG
媒体：卡带

WSC上机战作品的最新作，限于机能的原因，整体素质和GBA上的机战有很大差距，属于缺乏竞争实力的作品。机战狂热者的选择。

在WSC逐渐淡出市场的现在，能够为自家的主机推出这样一款认真制作的游戏，这本身就已经很让人钦佩了。尽管她和GBA的机战相比还有很大的差距，但是这样的作品也算是给WSC添上了一道不小的彩虹。可惜正版卡带入手的难度太大。

仅仅就WSC来讲，在这样的时期还会在该主机上推出这款游戏绝对算是对BANDAI的支持者负责了，虽然由于该掌机的机能不够，许多该表现的战斗细节绝对无法与GBA版的机战相比，但新参战机体的大魄力演出已经很对得起原作的FANS了，推荐。

总是有人拿GBA版的画面与系统来对比这款游戏，机能的差距我们谁都清楚，又何必非得多此一举呢，这就好比当年在已退出硬件市场的DC上推出SW4差不多，无非是为了感谢众多BANDAI的支持者，仅凭这一点就应该给一高分。这应该是FANS的收藏品之一吧。

WSC平台系列的最新作，机体持续增加中，故事方面则是延续着前作继续展开。本作变化最大就是战斗画面，增加了机师或机体的特写演出，使得战斗更有魄力，虽然没有GBA那么高的机能，不过其他方面刻画的也算是WSC平台的最强《SRW》了。

PLAYSTATION2

■LIGHT(光明·Shining)译

J联盟创造球会3 优秀选手&留学数据

集合海内外优秀选手、留学地的数据资料！
目标是成为最强俱乐部！！

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003.6.5	
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

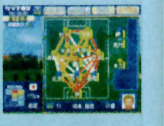
随着皇马中国行，足球热潮瞬间席卷了我们周围的每一个角落，贝克汉姆、罗纳尔多、劳尔、齐达内、菲戈、卡洛斯和卡西亚斯等世界顶尖球星让我们见识了世界级球员的风采，他们身后的“百年皇马”这支九捧欧洲冠军杯的西班牙皇家马德里队象征着最强时代的到来！皇马正如我们在游戏中经营的J联盟球会一样奋斗进取、力争上游！球会3虽然只是一款游戏，但她却能激发起我们心中的熊熊火焰！愿这种悠久不灭的体育精神永远留在我们心中。

优秀选手&留学数据资料大公开!!

《创造球会3》发售已有2个月，大家是否在为创造最强俱乐部而坚持不懈地努力和尝试呢？不过，由于成长过程难以用具体数值估测，因此很难判断自己所试行的育成方案是否适宜。此回，将选手育成的关键——留学地数据以及拥有能使俱乐部晋升为世界顶级素质的海内外的选手数据作一公开。

推荐原创日本选手25名

这里列举出拥有世界顶级素质的CDF、SDF、FW、WG四个位置的原创日本选手25名。值得说明的是，为了获得这些选手，首先要将自己的名声度提高到海外俱乐部认可的程度。

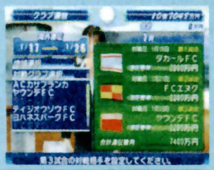


→集结拥有世界顶级能力的原创日本选手，连携力提高之后即可连战连胜！

选手名	出身	登录位置	长技能类型成	积极性	统率力	决定力	传球	交叉	盘带	停球	任意球	头球	铲球	拦截	扑救	接高球	迎击	筋力	脚力	奔跑力	爆发力	持久力	越位	登录位置	得意位置	得意战术
荻原忠志	北海道	CDF	早熟	B	A	C	B	B	B	B	B	A	S	S	D	D	D	S	B	A	B	A	A	S	中=S	边=S
岬健二	神奈川县	CDF	标准	C	A	C	A	B	B	B	B	A	S	S	D	D	D	A	A	B	B	A	A	S	中=S	边=A
森崎敬	滋贺县	CDF	标准	D	A	C	B	B	B	B	C	A	S	A	D	D	D	S	A	B	B	S	A	S	中=A	边=S
甲斐纯哉	神奈川县	CDF	标准	D	A	B	A	B	B	B	B	A	A	A	D	D	D	A	B	B	B	A	A	A	中=A	边=S
邑久村大誉	东京都	CDF	早熟	C	B	B	B	C	C	B	C	S	A	A	D	D	D	S	A	B	B	B	B	S	中=S	反=A
玖河次郎	神奈川县	CDF	标准	S	S	B	A	B	A	B	B	A	A	A	D	D	D	B	B	B	B	A	A	S	中=A	中=S
长尾实之	千叶县	CDF	早熟	S	C	B	B	B	A	B	B	A	A	A	D	D	D	A	A	B	C	A	B	S	中=A	边=S
御厨亲典	兵库县	SDF	晚成	B	B	B	B	A	A	B	A	B	A	S	D	D	D	B	A	A	A	A	B	S	右=A	边=S
海堂大	石川县	SDF	标准	B	C	A	A	S	A	A	B	A	A	A	D	D	D	A	B	S	B	A	B	S	左=S	边=S
鬼头荣一郎	秋田县	SDF	早熟	S	B	A	A	A	S	B	A	B	B	A	D	D	D	B	A	A	A	B	A	S	右=S	边=S
奥村辰彦	秋田县	SDF	早熟	A	A	B	B	A	A	A	B	B	A	A	D	D	D	B	B	A	A	A	A	S	左=S	反=S
长屿玄次	广岛县	SDF	标准	B	A	B	B	A	S	B	B	B	A	S	D	D	D	A	B	A	A	S	A	S	右=A	中=S
水原优一	福岛县	SDF	标准	D	A	B	A	S	A	A	B	B	A	A	D	D	D	A	A	A	A	A	A	S	右=A	中=A
龟田慎二	熊本县	SDF	标准	D	A	B	B	B	B	A	B	A	A	A	D	D	D	A	A	B	B	A	A	A	左=S	边=S
河本鬼茂	京都府	FW	标准	A	S	S	B	B	B	A	A	S	B	C	D	D	D	S	S	A	A	A	S	S	中=S	中=S
东条英虎	高知县	FW	早熟	D	A	A	B	C	A	B	B	S	C	C	D	D	D	S	A	B	B	A	B	S	中=S	反=S
野毛秀树	静冈县	FW	早熟	S	B	S	A	B	A	A	A	B	B	B	D	D	D	B	B	A	A	A	A	A	中=A	边=S
野田清志	广岛县	FW	早熟	B	A	S	A	B	A	A	A	A	D	D	D	D	D	A	A	A	A	B	A	S	中=S	中=S
山土巣大鸟	千叶县	FW	早熟	A	B	A	B	B	S	A	B	B	D	C	D	D	D	B	A	S	A	A	A	S	中=A	边=S
西方省吾	琦玉县	FW	早熟	A	B	S	B	C	A	A	B	B	D	C	D	D	D	B	S	A	A	A	A	S	中=A	反=S
秋元阳一郎	枥木县	FW	早熟	S	B	A	A	A	B	A	S	B	C	C	D	D	D	A	A	B	A	S	A	A	中=A	边=S
那智清隆	东京都	WG	早熟	D	B	A	B	B	S	A	B	C	C	C	D	D	D	B	C	S	A	A	A	S	左=S	边=S
山城慎平	静冈县	WG	晚成	C	B	S	A	A	A	B	A	C	C	C	D	D	D	B	A	A	A	B	B	S	左=S	边=S
杉下龙次	静冈县	WG	标准	B	B	A	S	S	A	A	B	C	C	B	D	D	D	B	B	S	A	B	A	S	左=A	中=S
野中不二男	琦玉县	WG	标准	S	A	S	B	A	A	A	B	C	C	C	D	D	D	A	B	A	A	B	A	S	右=S	边=S

促使能力提高的留学地数据 表一

留学地可以说是能够使选手的能力得到飞跃提高的特别育成设施。表一&表二公开了全部70种类的留学地数据。表二附有各位置的推荐留学地。



→在海外远征中与海外俱乐部交流，可得到目的留学地。

表注

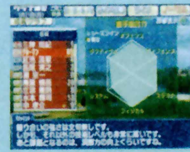
「留学地」表的留学效果分为A→B→C由大到小三个阶段，表示越靠近A效果越高。表内的效果有的附加有“-”号，表示能力会有所下降。其效果也分为-A→-B→-C三个阶段，-A下降最大。另外，空白处表示没有任何影响。

国名	俱乐部名	推荐时间	统率力	判断力	直觉	心理状态	视野广阔	攻击意识	守备意识	决定力	传球	传中	盘带	技巧	FK技术	头槌	铲断	拦截	扑救	接高球	出击	筋力	脚力	奔跑力	爆发力
タイ	バンコクFC	短期	B	B	A	A	B	X	-C	A	A	A	A	A	C	B	C	C	A	B	B	C	B	C	A
韩国	城南FC	长期	X	B	B	B	X	-B	B	X	X	X	X	X	X	B	A	A	B	B	B	A	C	C	C
中国	大连FC	短期	X	C	C	A	B	C	-C	B	X	X	X	-B	C	A	C	X	C	C	C	A	A	A	A
カメルーン	ヤウンデFC	短期	B	B	B	A	A	X	X	X	-C	C	X	-C	X	C	C	X	C	C	C	A	B	A	A
セネガル	ダカールFC	长期	X	A	A	A	X	B	-C	A	A	A	A	A	A	A	X	X	A	X	X	C	B	A	A
ナイジェリア	FCエヌグ	标准	X	X	X	B	C	C	X	B	A	B	A	A	B	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A
南アフリカ	ヨハネスバーグFC	短期	C	A	B	X	X	-C	C	B	B	C	B	B	X	B	A	A	A	B	A	B	B	A	B
オーストラリア	メルボルンFC	标准	C	C	C	B	X	C	-C	X	C	B	X	-C	-C	B	C	X	X	B	C	A	A	A	B
サウジアラビア	リヤドFC	短期	X	-C	C	C	A	X	X	C	B	C	C	X	X	X	X	X	B	B	X	X	X	-B	-B
イタリア	ピエモンテFC	标准	B	A	A	B	B	X	X	X	C	C	X	X	C	C	B	B	X	C	C	B	B	B	A
	パルマAC	短期	X	C	C	X	C	-C	B	-C	C	X	C	-C	X	B	A	A	A	A	B	A	A	B	A
	ブレシアFC	一年限定	A	B	A	A	A	B	-B	A	A	B	A	A	A	X	-C	C	X	X	X	X	X	C	B
	キエボFC	一年限定	-C	C	X	-C	-C	X	X	C	B	C	B	B	X	C	C	B	A	A	A	X	X	X	X
	ミラノFC	长期	B	A	B	A	B	X	C	A	A	A	B	B	B	B	A	A	A	B	B	C	C	X	X
	ASミラノ	标准	B	A	A	C	X	X	X	B	B	B	B	B	X	A	A	A	-C	-C	-C	C	X	A	B
	レッジョカラブリアFC	长期	C	C	C	B	B	X	X	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A	A	A	-C	-C	X	X
	ACローマ	长期	A	B	C	B	A	X	X	C	C	C	X	C	C	X	X	B	B	B	B	X	X	X	X
	マンチエスタFC	标准	X	X	X	X	X	B	-B	A	A	A	A	A	B	X	X	X	C	-C	B	B	B	X	X
イングランド	リーズFC	一年限定	A	A	A	B	A	C	-C	C	C	C	C	C	X	X	C	C	X	X	X	C	B	X	C
	リバプールFC	半年限定	-C	A	X	-C	X	X	B	X	X	X	A	X	X	A	A	A	A	A	A	A	X	X	X
	フルハスFC	长期	X	X	X	B	X	-C	C	X	B	C	X	X	X	B	A	A	B	B	B	A	A	A	B
	ロンドンFC	半年限定	-B	X	X	-C	X	X	X	B	A	B	B	A	X	-C	X	B	X	X	X	X	X	X	X
	チェルシーFC	二年限定	X	-C	X	-B	X	X	X	A	A	C	B	A	A	X	X	X	B	B	B	B	B	B	B

●原创选手表内的记号分为S→A→B→C→D五个阶段。在得意战术之中，中=中央突破、边=边路攻击、反=防守反击。

推荐原创外国选手50名

为了弥补俱乐部的弱点并能最大限度发挥外国籍选手的作用，在这里介绍各国原创强力选手50名。值得注意的是，俱乐部需具有一定的名声度和实力并依靠相应球探才能获得这些选手。不过依情况而定，也有个别选手不出现的情况。



←优秀的外国籍选手可以成长到这种程度。

选手名	国籍	登录位置	技能成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	交叉	盘带	停球	任意球	头球	铲球	拦截	扑救	接高球	迎击	筋力	脚力	奔跑力	爆发力	持久力	越位	登录位置	得意位置	得意战术
ヤロン	RUS	GK	早熟	C	A	D	B	D	D	C	B	B	B	C	S	S	S	S	A	B	S	S	B	S	中=S	反=S
バング	ENG	GK	早熟	C	S	D	C	D	D	D	C	B	B	B	S	S	S	S	A	C	S	S	B	S	中=A	反=S
ドフ	ITA	GK	标准	D	S	D	C	D	D	D	C	B	B	B	S	S	S	S	S	A	S	A	B	S	中=A	反=S
カーワン	GER	GK	标准	S	S	D	C	D	D	C	C	C	C	D	S	S	S	S	A	C	S	S	B	中=S	边=A	
バウアー	GER	CDF	早熟	S	S	S	S	A	A	S	A	S	S	S	D	D	D	S	S	A	S	S	S	S	中=S	反=S
バンチ	ITA	CDF	标准	C	S	B	A	B	B	A	B	A	S	S	D	D	D	S	A	B	A	S	S	S	中=S	反=S
クルーマン	HOL	CDF	早熟	A	S	A	A	A	B	A	S	S	S	A	D	D	D	S	S	A	A	S	S	S	中=S	反=S
フェゲーロ	CHI	CDF	早熟	C	S	B	A	B	A	A	B	S	S	S	D	D	D	S	A	A	A	S	S	S	中=S	边=S
マリウス	GER	CDF	标准	C	S	A	S	A	A	A	A	A	S	S	D	D	D	S	S	A	A	S	A	S	中=S	反=S
マティアス	GER	CDF	早熟	B	S	B	A	B	A	A	A	A	S	S	D	D	D	A	A	A	A	S	A	S	中=S	反=S
パサーリャ	ARG	CDF	早熟	A	S	A	A	B	A	A	S	S	S	S	D	D	D	A	A	A	A	S	S	S	中=S	中=S
ブラーメン	GER	SDF	标准	A	A	B	A	S	A	A	S	A	A	S	D	D	D	A	S	A	A	S	S	S	左=S	反=S
ニュートン	BRA	SDF	早熟	C	B	A	A	A	S	A	A	B	A	S	D	D	D	A	S	S	A	S	B	S	左=S	边=A
ファルク	BRA	DMF	标准	C	S	A	S	A	A	S	A	A	A	S	D	D	D	A	A	A	A	A	A	S	中=A	边=S
セレゾン	BRA	DMF	早熟	B	S	A	S	A	S	A	A	S	S	S	D	D	D	S	A	A	A	S	B	S	中=S	边=S
リッカート	HOL	DMF	早熟	S	A	A	A	B	A	A	B	S	S	S	D	D	D	S	A	A	A	S	A	S	中=S	中=S
デユキャナン	FRA	SMF	早熟	C	S	B	S	S	S	S	S	A	B	S	D	D	D	S	A	A	A	S	A	S	左=S	反=S
シポレ	ARG	SMF	早熟	B	A	A	S	S	S	S	S	B	C	C	D	D	D	A	S	B	A	A	A	A	左=S	边=A
エドガー	ENG	SMF	早熟	C	S	S	A	A	A	A	B	A	C	C	D	D	D	S	S	A	A	A	A	S	左=S	中=A
ホサンダーテ	URU	SMF	早熟	C	B	B	A	A	S	S	A	B	C	C	D	D	D	B	A	A	A	A	B	S	右=S	边=A
ミシェル	FRA	OMF	标准	A	S	S	S	S	S	S	S	A	C	B	D	D	D	A	S	A	S	A	S	S	中=S	反=S
D.マルドラド	ARG	OMF	标准	B	S	S	S	S	S	S	S	C	D	D	D	D	D	S	S	S	S	S	S	S	中=S	边=S
グラーフ	HOL	OMF	标准	A	S	S	S	S	S	S	S	B	B	A	D	D	D	A	A	S	S	A	S	S	中=S	边=S
ジード	BRA	OMF	早熟	B	S	A	S	A	S	S	S	B	C	B	D	D	D	A	A	A	A	A	A	S	中=S	反=A
カンター	FRA	OMF	早熟	S	S	S	S	A	S	S	A	A	C	C	D	D	D	S	S	A	S	A	S	S	中=S	反=A
シェスター	GER	OMF	早熟	A	A	A	S	S	A	S	S	B	B	B	D	D	D	A	S	A	A	B	A	S	中=S	反=S
ネッドアー	RER	OMF	标准	B	A	A	S	S	B	S	S	B	C	C	D	D	D	A	S	B	A	B	A	S	中=S	反=S
スコイトビッチ	YUG	OMF	早熟	B	A	S	S	A	A	S	S	B	C	C	D	D	D	A	A	A	A	A	A	S	中=S	边=A
ジャンベーラ	ITA	OMF	早熟	C	A	S	S	S	S	S	A	A	C	B	D	D	D	A	A	S	A	A	A	S	中=S	中=A
フォーリット	HOL	OMF	早熟	B	S	S	S	A	S	S	A	S	A	S	D	D	D	S	S	S	S	S	A	S	中=S	反=S
M·二ストロップ	DEN	OMF	早熟	B	S	A	S	A	S	S	S	A	C	C	D	D	D	A	A	A	A	S	A	S	中=A	反=A
リベイロ	BRA	OMF	早熟	C	A	A	S	A	S	S	S	B	C	C	D	D	D	A	A	A	A	S	A	S	中=A	边=A
デステファン	ARG	FW	标准	A	S	S	S	A	S	S	A	A	C	C	D	D	D	A	S	S	S	A	A	S	中=S	边=A
バステン	HOL	FW	早熟	A	B	S	A	B	A	S	A	S	C	C	D	D	D	S	S	S	S	S	S	S	中=S	反=S
エレ	BRA	FW	标准	B	S	S	S	A	S	S	S	S	C	C	D	D	D	S	S	S	S	S	S	S	中=S	中=S
チャールズ	ENG	FW	早熟	B	S	S	S	A	S	S	S	B	C	B	D	D	D	A	S	A	A	S	S	S	中=S	反=A
ウィトラ	LBR	FW	早熟	A	B	S	B	B	S	S	B	A	C	C	D	D	D	S	S	A	S	A	A	S	中=S	反=A
ブストス	HUN	FW	早熟	B	S	S	A	B	S	S	A	A	C	C	D	D	D	S	S	A	S	A	A	S	中=A	反=S
モレナ	ARG	FW	早熟	A	B	S	S	S	S	S	A	S	C	C	D	D	D	A	A	A	S	A	A	S	中=A	中=A
メラ	CMR	FW	标准	A	S	S	B	B	S	A	B	A	C	C	D	D	D	S	A	A	S	S	A	S	中=S	中=S
K.ルング	GER	FW	早熟	C	S	S	A	A	A	S	A	A	C	B	D	D	D	S	A	A	S	S	S	S	中=S	反=S
G.ミューレン	GER	FW	早熟	A	B	S	B	C	A	A	B	S	C	C	D	D	D	S	S	A	S	A	A	S	中=S	边=S
アデスール	BRA	FW	早熟	B	A	S	A	A	A	S	A	S	C	C	D	D	D	S	S	S	S	S	A	S	中=S	边=A
エスタシオ	POR	FW	早熟	A	A	S	A	B	A	A	B	A	D	C	D	D	D	S	S	S	S	A	S	S	中=S	反=S
ケンダル	ARG	FW	早熟	B	A	S	B	B	A	S	B	A	C	C	D	D	D	A	S	S	S	A	S	S	中=S	中=S
マリッシュ	ENG	WG	早熟	C	S	S	A	A	S	S	A	A	C	C	D	D	D	S	A	A	S	A	A	S	右=S	边=S
ベルファスト	NIR	WG	早熟	B	A	A	A	A	S	S	A	B	C	D	D	D	D	A	A	A	S	S	A	S	右=S	边=S
ケルガン	ENG	WG	早熟	C	S	S	A	A	S	A	A	S	B	B	D	D	D	A	A	A	S	S	A	S	右=S	边=S
ガンジャ	BRA	WG	早熟	B	S	S	A	A	S	S	S	A	C	C	D	D	D	A	A	A	S	A	S	S	右=S	反=S
ジェイッチ	YUG	WG	标准	S	B	A	A	S	S	S	B	A	C	D	D	D	D	A	A	A	S	A	A	S	左=S	反=S

体能	中央适正	左边路适正	右边路适正	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	FW	WING	中央突破	边路攻击	防守反击	区域联防	越位陷阱	3后卫阵型	4后卫阵型	5后卫阵型	1后腰阵型	2后腰阵型	3后腰阵型	3中场阵型	4中场阵型	5中场阵型	6中场阵型	1前锋阵型	2前锋阵型	3前锋阵型	射手	postplayer	传球组织者	盘带	边路突破	中卫	清道夫	脚力	俱乐部名
C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	−C	−C	−C	−C	−C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	バンコクFC
A	−B	B	B	X	X	B	X	B	X	X	X	X	B	X	C	C	C	X	C	X	C	C	−C	C	X	X	C	−C	X	X	X	X	X	X	B	B	X	城南FC
A	−B	C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	−B	A	C	X	C	−C	X	B	B	X	−C	B	X	X	−C	−C	B	X	X	C	X	X	X	C	X	X	大连FC
B	X	X	X	C	X	C	B	X	C	B	X	C	C	X	X	X	X	C	X	C	X	X	X	C	X	X	X	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	ヤウンデFC
C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	A	A	X	X	X	−B	−B	−C	−C	−C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	C	X	X	B	C	X	X	X	ダカールFC
B	−C	−C	−C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	−C	−C	X	−C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	FCエヌグ
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	C	X	C	C	C	C	C	X	X	X	X	X	−C	−C	−C	X	X	X	X	X	C	X	X	ヨハネスバーグFC
A	C	X	X	C	C	C	C	C	C	C	C	B	X	X	A	X	X	C	X	X	C	X	C	X	X	X	X	X	C	X	X	X	X	X	X	X	X	メルボルンFC
X	B	B	B	X	X	X	X	X	X	X	X	A	A	−C	B	A	B	C	C	C	B	C	C	B	C	X	C	C	B	X	X	X	−C	−C	X	X	X	リヤドFC
A	B	B	B	X	X	X	X	X	X	X	X	C	C	A	A	A	X	A	X	C	B	X	X	A	X	X	C	B	X	X	−C	C	X	X	−C	X	−C	ピエモンテFC
B	X	X	X	A	A	A	C	X	X	X	X	X	X	X	B	B	X	C	X	X	C	X	X	C	X	X	X	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	パルマAC
−C	B	B	B	X	X	X	X	X	A	A	B	X	X	X	−B	−C	X	C	X	C	X	X	X	C	X	X	B	B	C	X	X	C	C	X	X	X	X	ブレシアFC
X	C	C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	B	B	A	A	A	B	B	X	B	B	B	B	B	X	X	X	B	B	X	X	X	X	X	X	X	キエボFC
X	X	X	X	C	C	X	C	X	C	X	C	X	C	C	C	C	X	C	X	X	C	X	X	C	X	X	X	C	X	X	X	X	X	X	X	X	C	ミラノFC
C	C	C	C	−C	A	A	C	X	X	X	X	C	C	C	A	A	C	B	X	C	B	C	C	B	B	C	C	B	X	−C	−C	X	X	X	C	C	B	ASミラノ
−C	C	B	C	X	X	X	X	C	B	X	X	X	B	C	X	C	X	C	X	X	C	X	X	C	X	X	X	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	レッジョカラブリアFC
X	C	C	C	C	X	X	C	A	A	C	X	C	B	A	A	A	B	X	X	C	B	B	X	B	B	X	X	B	X	C	−C	C	X	−C	X	X	X	ACローマ
X	C	B	B	X	X	X	C	A	B	C	A	C	A	B	B	−C	X	B	X	X	B	X	X	A	B	X	B	A	−B	B	C	C	X	C	X	X	X	マンチエスタFC
X	X	B	B	X	X	A	X	A	A	X	X	X	A	X	X	A	X	B	X	C	B	X	X	B	X	X	B	B	B	X	X	X	X	X	X	X	X	リーズFC
X	B	X	X	A	A	B	X	X	X	C	C	X	X	A	B	A	C	C	B	X	C	X	X	C	X	X	X	C	X	X	X	X	B	B	X	X	X	リバプールFC
A	B	X	X	B	C	C	B	X	X	X	X	−C	B	X	B	C	X	B	X	X	B	X	X	B	X	X	X	B	X	X	X	X	X	X	X	X	X	フルハスFC
X	X	A	A	X	B	X	A	A	B	B	A	X	A	C	A	B	X	A	X	X	B	X	X	B	X	X	X	B	X	X	X	B	X	X	X	X	X	ロンドンFC
B	X	X	X	B	X	X	X	X	A	A	B	B	B	B	B	BX	B	X	X	B	X	X	B	X	X	X	B	X	B	X	X	X	X	X	X	X	X	チェルシーFC

J.LEAGUE SAKATSUKU3 J.LEAGUE 创造球会3

留学篇

将选手送往海外俱乐部留学，可使其能力获得飞跃增长。送出留学的对象最好是缺乏经验的前途有望的年轻选手。将能力高的主力选手送出留学，会使俱乐部自身战力受到影响。初期阶段所选择的留学地有8个。基本来说，越是优秀的俱乐部留学费用越高。留学中选手的状况可由选手或留学地的监督发来的E-mail确认。





□留学流程

1.选择派出留学的选手
2.选择留学国家
3.选择留学俱乐部
4.决定留学时间
5.交纳费用后送出留学

□留学地增加

游戏开始之初，留学场所只有意大利、俄罗斯等8个国家（随都市等级而有变化）。不过，随都市等级的变化，契约赞助的出现留学地会得以增加。除此之外，获得特定的选手，通过契约监督的介绍，也可以增加留学地数量。

□留学时的注意点

送选手外出留学时，存在以下几个注意点：

1.30岁以上的选手不能留学
2.同时去留学的最多5人
3.留学不可超过选手契约期限



4.选手受伤不能留学
5.可多次留学

□留学总括

●资金有富余时送选手外出留学！

与系列前作相同，在本作中，为作成最强俱乐部，留学是必不可缺的。不过，序盘阶段勉强送选手外出留学好处并不大，最初可将体能不足的年轻选手送到大连FC。另外，送选手外出留学时，其中还会有不情愿去留学的选手。对这种情况，大可完全无视强行送其外出留学，之后并未发现有异常。

提高能力的留学地数据 表二

●各位置推荐留学地●

●FW…ダカールFC

FW必要的决定力、盘带、头槌能力的育成效果全部都是A,颇具魅力。另外,选手留学之后的结果,潜力值限界扩大比实能力增长更有效果。

●WG…ダカールFC・イスタンブールSC

WG一方面需具备FW的得点能力,另一方面还要从边路制造机会。由此奔跑力和传中的育成效果尤为重要,另外再考虑到潜力值限界扩大,推荐ダカールFC和イスタンブールSC。

●OMF…ダカールFC・イスタンブールSC

制造得点机会，自由操纵攻击阵法的司令塔般存在。传球和盘带是必需的能力。另外，通过提高决定力可制造出更具攻击性的OMF。

●SMF…ダカールFC・イスタンブールSC

对于依靠边路的传球制造机会的SMF而言，需要与OMF同样的能力加上传中的育成效果。由此，选择与OMF相同的ダカールFC和イスタンブールSC最为适宜。

●DMF…ダカールFC・FCエヌグ

此位置要求具有CDF的拦截能力和OMF的制造机会能力。FCエヌグ能够平衡良好地提高此2项能力。想要更具攻击性则选择ダカールFC为好。

●CDF…フルハムFC・FCエヌグ

CDF所要求的是拦截、铲断、头槌3项能力。由此推荐フルハムFC、FCエヌグ。再考虑到位置适正方面，フルハムFC更为合适。

●SDF…FCエヌグ

作为SDF，首先当然要具备防守能力，另外还要求边路突破之后的传中能力。此位置要求很高的身体能力，FCエヌグ的育成效果较为适宜。

●GK…アスンシオンFC

GK必要的能力是接高球、扑救和出击3项。アスンシオンFC对这些能力有效果的同时，又可提高筋力、体能等身体能力，所以是为不二选择。

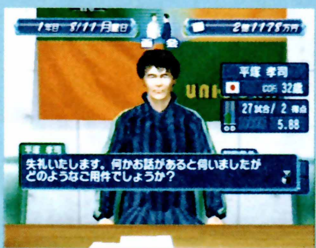
国名	俱乐部名	推荐时间	统率力	判断力	直觉	心理状态	视野广阔	攻击意识	守备意识	决定力	传球	传中	盘带	技巧	FK技术	头槌	铲断	拦截	扑救	接高球	出击	筋力	脚力	奔跑力	爆发力
オランダ	FCアイントフォーヘン	长期	X	C	B	B	−C	C	−C	A	B	B	B	C	A	A	X	X	X	X	X	A	A	B	A
	アマステルダムFC	标准	B	C	B	C	B	B	−C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	C
	ロッテルダムFC	二年限定	X	B	A	A	C	X	X	B	A	A	A	B	C	C	A	B	C	C	C	X	X	X	X
スコットランド	グラスゴーFC	长期	X	B	A	A	C	X	X	B	A	A	A	B	C	C	A	B	C	C	C	X	X	X	X
スペイン	FCバレンシア	半年限定	X	X	X	−C	X	A	−B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	X	X	C	B
	バレンシアFC	二年限定	−C	A	B	B	A	−B	B	−B	−C	X	−C	X	X	A	A	A	B	B	C	A	C	C	B
	マドリードFC	标准	−C	A	B	B	A	−B	B	−B	−C	X	−C	X	X	A	A	A	B	B	C	A	C	C	B
	FCラコルーニャ	短期	X	A	A	X	A	X	X	X	B	B	X	B	X	C	C	C	X	X	X	−C	X	−C	−C
デンマーク	FCコペンハーゲン	长期	C	C	C	C	C	−C	−C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C
ドイツ	ドルトムントFC	一年限定	A	X	B	A	X	A	A	B	C	C	B	−C	X	C	A	A	X	C	B	C	X	A	B
	FCブレーメン	标准	A	A	−C	A	−C	X	X	B	−C	X	X	−C	X	A	B	X	C	B	A	A	A	A	A
	FCミュンヘンFC	一年限定	A	A	B	A	B	X	X	X	−C	C	−C	−C	X	A	A	B	−C	−C	C	A	A	B	A
	FCレバークーゼン	标准	X	B	C	A	C	C	−C	A	B	A	B	C	C	B	A	A	X	X	X	B	B	C	−C
ノルウェー	トロンハイムFC	标准	−C	C	C	−C	C	X	X	X	C	X	−C	−C	X	X	−C	C	−C	X	C	B	X	X	X
フランス	パリFC	长期	A	B	X	X	B	C	−C	A	A	B	A	A	A	C	C	C	C	C	C	X	X	X	X
	FCマルセイユ	半年限定	X	X	X	X	X	−C	C	X	X	X	X	X	X	X	B	A	A	B	B	B	C	C	X
	ACモナコ	长期	X	C	X	B	C	C	X	−C	B	C	X	C	X	−C	−C	−C	X	X	C	A	A	A	A
	リヨンFC	长期	B	A	A	B	B	A	−C	A	A	A	A	A	C	B	X	X	C	C	C	A	A	A	A
ベルギー	FCゲンク	标准	X	C	C	B	C	X	X	−C	C	C	X	−C	X	A	C	C	X	X	X	A	C	X	X
ポルトガル	FCポルト	标准	X	B	B	B	A	C	−C	−C	A	B	C	A	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	A
	リスボンFC	短期	C	B	B	B	C	B	B	−C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	−C
	SCリスボン	标准	C	B	B	X	B	X	X	X	X	X	X	X	X	X	B	A	X	X	X	A	X	C	C
ウクライナ	FCキエフ	长期	X	B	B	B	B	X	X	X	C	X	C	C	X	X	X	X	X	X	−C	A	A	A	A
ギリシヤ	FCアテネ	二年限定	X	B	B	B	B	X	X	X	C	X	C	C	X	X	X	X	X	X	−C	A	A	A	A
クロアチア	FCザグレブ	长期	−C	−C	−C	−C	C	X	X	X	X	B	X	X	X	C	X	B	X	X	X	X	X	X	B
チェコ	FCプラハ	标准	B	B	B	C	X	−B	B	−B	X	X	X	−C	X	A	A	A	C	C	C	A	X	X	X
トルコ	イスタンブールSC	标准	X	C	C	X	B	−C	X	X	B	X	X	C	X	X	A	A	A	A	A	X	C	B	A
ハンガリー	ブタペストSC	标准	−C	X	X	−C	C	A	−B	A	A	A	A	A	B	X	−C	−C	X	X	X	A	X	A	C
ブルガリア	FCソフィア	标准	X	X	X	X	X	−C	X	−C	C	B	X	B	X	A	B	A	B	A	B	A	X	−C	B
セルビア·モンテネグロ	FCベオグラード	标准	A	A	A	B	A	X	X	X	C	C	X	A	A	−B	−	C	X	C	B	B	X	A	C
ルーマニア	FCブカレスト	标准	−C	X	X	X	C	X	X	A	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B	X	X	B	X
ロシア	モスクワFC	半年限定	−C	X	X	−C	−C	C	X	A	A	A	A	A	B	C	B	X	X	X	C	−C	−C	−C	X
アルゼンチン	FCボカ	标准	B	A	A	A	A	A	−C	B	B	B	B	B	X	C	C	C	X	X	X	A	A	A	A
	FCブエノスアイレス	半年限定	A	B	A	A	B	B	−A	A	A	A	A	A	A	A	−C	−C	A	A	A	−C	B	C	A
ウルグアイ	FCモンテビデオ	标准	B	B	A	B	X	X	B	B	A	A	A	A	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	B
コロンビア	ACカリ	标准	B	B	B	A	B	X	X	X	C	X	C	X	X	C	A	A	B	B	B	B	B	A	B
	ボゴタFC	标准	X	X	X	B	C	X	X	C	A	X	X	B	C	X	X	X	X	X	X	−C	−C	−C	−C
チリ	サンチャゴFC	长期	C	X	X	X	X	C	−C	A	C	B	A	A	A	B	C	C	C	C	C	A	A	B	B
パラグアイ	アスンシオンFC	长期	X	B	C	C	C	−C	B	−B	X	X	X	−C	X	B	A	A	A	A	A	C	C	X	X
ブラジル	サンパウロFC	长期	X	X	A	B	X	X	X	A	B	B	A	A	B	C	A	A	C	B	B	B	B	B	B
	ペロオリゾンテFC	标准	−C	−C	B	X	X	B	X	A	B	B	A	A	B	A	B	B	B	C	B	B	C	B	A
	ポルトアレグレFC	标准	X	A	A	X	A	C	−C	A	A	A	A	A	A	A	−C	−C	B	X	X	B	C	−C	B
	リオデジャネイロ	标准	B	A	A	B	B	X	C	B	A	C	A	A	C	C	A	B	X	X	X	A	B	A	A
	FCフラメンンゴ	长期	X	C	B	B	B	B	−B	A	A	A	A	A	A	X	B	A	X	X	X	A	X	B	A
アメリカ	ロサンゼルスFC	长期	X	C	C	C	C	−B	B	−C	−C	X	X	−C	−C	C	X	C	X	C	X	A	A	B	B
メキシコ	グアタラハラFC	短期	X	−C	−C	X	X	−C	C	C	X	X	C	X	C	A	A	A	X	X	X	A	A	B	B
	メキシコシティFC	标准	−C	−C	−C	−C	X	−C	−C	A	A	A	A	A	A	B	C	C	C	C	B	C	C	C	C

球员不满情绪解消

●通过谈话安抚选手内心

选手们由于人际关系、金钱、设施等各种各样的问题有可能产生不满情绪，这种不满情绪会对他们的动机造成恶劣影响。解除不满的方法是与选手谈话。在特殊会话时选择正确选项,可大幅消除不满。队长的“みんなに话したいこと”对全体选手的不满解消具有一定效果。

●通过谈话安抚选手内心把握选手的性格



选手们有各种各样的性格,在性格设定上共有8种,不同性格的选手,在人际关系上很容易出现摩擦。在没有不满的状态下选择「面会→话をする」会出现以下信息。把握各选手的性格对特殊会话非常重要。

●8种性格及特殊会话时的对处方法

1.失礼します。私に御用事があるそうですね。
どんなことでしょうか?

2.失礼します。何が御用でしょうか?
なんでもお答えしますよ。

3.失礼しま～す。お元气そうでなによりです。
なにかお话があるそうですが?

●安抚

此种类型大多为性格上认真踏实的选手。对于他们的不满选择“话していくよ～”、“その气持ちを忘れるなよ～”最为适宜。

4.俺样をわざわざ呼びつけるとはいい度胸だ……
いやいや冗谈だ。なんか用かい?

5.失礼。何が话したいことがあるそうだが?
なんでも闻いてほしい。

6.……どうも。なにか用事が?
こっちは大きな问题はないが。

●逆反

此类型选手个性强烈，难以取悦。对于他们的不满选择“不满を言ってる场合じゃ～”、“长く练习すればいい～”等激将法比较有效果。

7.どーも。なんか话があるって闻いたけど。
いや～な话じゃなければ何でも话すよ!

8.失礼します。代表自ら痛み入ります。
今日はどういったご用向きで?

●金钱

此为淘气型和内向型的选手。对于他们的不满有效的对处方法是，给与金钱，让其参加全部比赛。

●会话总结

会话是解除选手不满的基本方法。出现有不满情绪的选手就要与选手进行谈话,听取他们的不满。解除不满可通过特殊会话实行，特殊会话可大幅消除不满。即使不通过特殊会话，只是听取选手的不满，实际上也有一定不满解除效果。

另外，也有监督对年俸、设施不满的情况，监督产生不满情绪后，在契约更新时会拒绝续签。

体能	中央适正	左边路适正	右边路适正	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	FW	WING	中央突破	边路攻击	防守反击	区域联防	越位陷阱	3后卫阵型	4后卫阵型	5后卫阵型	1后腰阵型	2后腰阵型	3后腰阵型	3中场阵型	4中场阵型	5中场阵型	6中场阵型	1前锋阵型	2前锋阵型	3前锋阵型	射手	postplayer	传球组织者	盘带	边路突破	中卫	清道夫	脚力	俱乐部名
A	X	X	X	X	B	X	X	C	X	X	B	C	C	C	-C	-C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	B	B	X	X	X	X	X	B	FCアイントフォーヘン
C	C	B	B	C	A	A	A	A	A	A	A	A	A	C	A	B	B	C	X	B	C	C	C	B	X	X	X	C	B	X	X	X	X	B	X	X	B	アマステルダムFC
C	C	C	X	X	X	X	C	B	X	C	X	A	X	X	X	X	B	X	X	X	C	X	C	X	C	X	C	X	C	C	X	B	X	C	X	X	X	ロッテルダムFC
C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	X	B	B	B	B	B	X	C	X	C	X	X	X	C	X	X	X	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	グラスゴーFC
X	X	X	X	X	C	B	B	C	B	C	C	B	B	X	B	A	B	C	X	C	C	X	C	B	X	X	X	X	B	X	X	X	X	X	X	X	X	FCバレンシア
B	X	X	X	A	A	A	X	X	A	-C	-C	-C	-C	A	A	B	X	B	X	X	C	C	X	X	B	X	B	X	X	X	C	C	X	X	C	C	X	バレンシアFC
X	A	B	B	X	X	X	X	X	X	X	X	A	A	A	A	B	X	A	X	X	A	X	X	B	A	X	A	B	X	X	X	X	X	X	X	X	X	マドリードFC
-C	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	X	B	B	A	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	FCラコルーニャ
C	B	B	B	X	X	X	X	X	X	X	X	B	B	B	B	B	C	C	X	C	C	X	C	C	X	X	C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	FCコペンハーゲン
X	B	X	X	X	A	-C	X	-C	B	A	C	X	X	X	X	X	X	B	B	X	C	X	X	C	X	X	X	B	C	C	X	-C	X	B	X	X	A	ドルトムントFC
A	C	X	X	X	A	X	X	X	X	A	X	-C	-C	A	X	B	C	C	X	X	C	X	X	C	X	X	C	B	X	X	A	-C	-C	X	C	X	X	FCブレーメン
B	A	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	A	A	A	A	B	X	B	X	X	B	C	X	C	C	X	B	B	X	X	B	X	X	X	X	X	B	FCミュンヘンFC
A	X	C	C	X	X	C	A	B	C	X	X	-C	A	C	B	X	C	C	X	C	C	X	X	C	C	X	C	C	X	X	X	C	C	X	X	X	X	FCレバークーゼン
C	B	B	B	C	X	X	C	X	C	X	X	A	A	A	A	A	B	B	C	B	A	C	A	C	B	X	C	A	B	X	C	X	-C	X	B	X	X	トロンハイムFC
X	B	C	C	X	X	X	X	X	A	X	X	X	A	X	C	C	X	B	C	X	B	C	X	C	B	B	C	X	X	X	B	B	X	X	X	X	X	パリFC
X	X	X	X	X	B	B	X	X	X	X	X	X	X	X	C	C	B	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	X	X	X	X	X	X	X	X	FCマルセイユ
A	B	B	B	X	X	X	C	X	C	X	X	A	A	A	A	A	X	C	X	X	C	X	X	C	X	X	C	C	X	C	X	X	X	X	X	X	X	ACモナコ
X	X	X	X	X	X	X	X	X	A	B	A	C	C	C	X	X	X	C	X	X	C	X	X	C	X	X	X	B	B	B	X	B	X	X	X	X	X	リヨンFC
C	X	B	B	X	X	C	X	C	X	X	X	C	A	X	B	B	B	B	X	X	B	B	X	B	B	X	X	B	X	X	B	X	X	X	X	X	X	FCゲンク
B	-C	X	X	X	X	X	B	C	B	-C	X	X	X	X	X	X	X	C	C	C	C	X	X	C	C	X	C	C	X	X	X	C	X	X	X	X	X	FCポルト
B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	-B	B	-C	C	C	C	C	C	C	X	C	C	C	C	C	X	X	X	C	X	X	X	X	X	リスボンFC
C	B	B	B	X	A	A	B	X	X	-C	-C	X	X	X	B	B	X	B	X	X	B	X	X	X	B	X	B	X	X	X	C	B	X	X	-C	-C	X	SCリスボン
A	X	X	X	X	X	X	C	-C	X	X	X	A	A	A	A	B	C	A	X	C	C	X	X	B	C	X	B	B	X	C	X	X	B	X	C	X	X	FCキエフ
A	B	B	B	C	A	A	A	A	A	A	A	X	A	A	A	-B	X	B	X	B	C	X	X	B	X	X	X	B	X	X	-B	X	X	X	X	X	X	FCアテネ
B	X	X	X	B	A	B	A	X	X	X	X	X	X	X	B	B	C	B	X	-C	C	X	X	B	X	X	A	B	-B	-C	A	X	X	X	B	B	X	FCザグレブ
C	C	X	X	A	B	X	X	X	X	X	X		X	X	A	C	XX	C	X	X	C	C	X	X	C	X	C	X	-C	X	X	B	X	C	X	X	B	FCプラハ
A	X	B	B	X	X	X	X	A	A	X	B	B	B	X	X	X	X	B	X	X	C	B	X	X	X	X	X	B	X	X	X	X	C	X	X	X	X	イスタンブールSC
-C	X	X	X	A	A	B	B	B	X	X	X	X	X	B	X	C	X	C	X	B	X	X	X	C	C	X	C	X	X	-B	-C	C	C	X	C	C	X	ブタペストSC
C	C	C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	C	B	C	A	B	X	C	X	C	X	X	X	C	X	X	X	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	FCソフィア
-B	X	X	X	X	X	X	X	C	A	A	A	-C	-C	-C	-C	-C	X	C	X	X	C	X	C	X	X	X	X	X	C	C	X	B	C	X	X	X	X	FCベオグラード
-C	B	-C	-C	X	C	X	C	X	C	X	X	B	C	A	-C	C	C	X	X	C	C	C	X	X	X	C	C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	FCブカレスト
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	A	B	B	A	A	A	A	A	A	B	X	X	C	B	X	C	X	B	X	X	B	C	X	X	B	X	X	X	モスクワFC
A	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	B	B	B	C	C	C	C	X	X	C	X	X	C	C	X	X	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	FCボカ
-B	B	-C	-C	A	-C	-C	-C	C	A	A	C	C	-C	-C	-B	-C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	B	X	B	B	X	-B	-B	C	FCブエノスアイレス
B	X	X	X	X	X	C	X	C	C	X	C	X	-C	X	-C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	C	C	X	X	X	FCモンテビデオ
B	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	B	B	X	C	X	C	X	X	X	C	X	X	X	C	X	X	X	X	X	X	X	C	X	ACカリ
-C	C	C	C	X	X	X	X	X	B	C	X	A	A	A	B	B	B	B	X	B	B	X	X	B	B	X	B	B	X	X	X	B	X	X	X	X	X	ボゴタFC
A	X	X	X	X	X	X	X	B	B	X	C	X	X	X	X	X	C	X	X	C	X	X	C	X	X	X	C	X	X	B	X	X	X	X	X	X	X	サンチャゴFC
C	X	X	X	A	A	A	B	X	X	-C	-C	X	X	X	B	B	C	B	X	X	B	X	X	C	C	X	X	C	X	X	X	X	X	X	B	C	X	アスンシオンFC
X	C	B	B	X	X	A	X	A	B	C	X	X	X	A	-C	B	C	X	X	X	C	X	X	X	C	X	X	C	X	X	X	C	B	X	X	X	X	サンパウロFC
C	X	X	X	C	C	C	C	C	C	A	A	C	C	C	C	C	C	C	X	C	C	X	C	C	C	X	X	C	C	X	X	X	C	X	X	X	X	ベロオリゾンテFC
-C	B	X	X	X	-C	-C	X	X	B	A	X	B	C	C	X	X	C	C	X	C	C	X	X	C	C	X	X	C	X	X	B	C	B	X	-B	-B	X	ポルトアレグレFC
B	X	X	X	X	X	X	A	X	B	B	X	A	-C	X	-C	-C	X	C	X	X	C	X	X	X	C	X	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	リオデジャネイロ
-C	B	X	X	X	A	A	C	X	A	A	B	A	X	B	-B	-C	X	X	C	C	X	X	C	X	X	X	X	C	X	C	X	B	B	X	X	X	X	FCフラメンゴ
B	B	B	B	C	B	C	C	X	X	X	X	C	A	B	A	A	X	B	X	X	B	X	X	X	B	X	B	X	X	X	X	X	X	X	C	C	X	ロサンゼルスFC
C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	B	B	B	A	A	B	B	C	C	B	A	X	B	A	C	A	B	C	X	X	X	X	X	X	X	グアダラハラFC
C	X	C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	C	X	C	X	X	B	C	X	B	C	X	X	C	X	B	B	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	メキシコシティFC

PLAYSTATION2

世界足球 胜利十一人7

WE7联赛生存手记，以同人小说的形式为玩家讲述最强足球游戏的点点滴滴过人之处。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.8.7
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：——

到截稿时候，WE7销量已达到69万，这大大超出了本人60万的推定销量。新作的新要素太多，想都说出来却又不知从何说起。某天彩火倒是启发了偶，为什么不把自己在联赛中的经历写给玩家看看呢？这样的文章对读者大人来说，会不会是抛砖引“砖”呢？

■责编 MASCAR

MASCAR的第一个联赛生存手记VOL.01

从WE4开始，MASCAR只要拿到了WE新作，随便踢上几场后，第一个重要的事情就是进行国家队联赛，也就是INTERNATIONAL LEAGUE，WE7也不例外，况且彩火背着我们在家中苦练MASTER LEAGUE已小有心得，何必与其做重复的事情呢。以往通过完整的一次国家联赛，自己就会对新作的系统掌握90％以上，而且除WE4外，其余各代都是第一次就夺得最高难度的冠军，但是通过这次WE7国家联赛，MASCAR发现自己还需要更多的时间去体验WE7那精妙的过人之处……

既然要进行联赛，就必须要选择一支适合自己的球队，而且很有可能这次联赛中选择的球队会成为WE7时代和人对战的首选球队。把那些世界强队一个个拿过来检阅，先看看前作中本人使用的两支球队——阿根廷和德国，两支队伍都注入了不少新鲜的血液，但是新人还有待成长，所以整体实力下降也是理所当然的事情。



阿根廷队后防线上增加了科洛齐尼，实力稍有提高；但是中场实力被严重削弱，西蒙尼和阿尔梅达这两位世界级后腰都没有出现在国家队中，西蒙尼年事已高可以理解，但是阿尔梅达才30岁呀……另外今年夏天国际米兰重点的收购对象——瓦伦西亚队的基利·冈萨雷斯也消失了，至于里克尔梅和亚列山德罗这两位天才没有入选，自己似乎已经习以为常了…战神老·巴蒂退出国家队，克雷斯波有了更大的发挥空间，同时也没有换人的余地，因为锋线上只剩下了克劳迪奥·洛佩斯和萨维奥拉，以及近几年来一直是国家队边缘成员的古斯塔沃·洛佩斯。



德国？这是世界亚军吗？诺沃特尼消失了，后卫线那缓慢的转身速度在面对强队的时候近乎不堪一击；惟一控球能力强的中场绍尔和边路突破好手阿萨莫阿没有入选，右路下底传中的能力大大减弱；锋线双塔比埃尔霍夫和扬克尔双双离队，留下了廉颇老已的诺伊维尔、难成大气的克劳斯以及大批的新人……

看来自己必须要寻找新的球队了。

法国，整体实力仍然是WE7最强，MASCAR在WE和格斗游戏中从来不用强力角色的，符合自己的爱好才是正路，靠游戏者的设计帮忙称不上英雄。何况本部已有两位法国高手，打破法国怪圈也是我和PERFECT义不容辞的责任。

英格兰，这次实力提高了不少，只可惜对英格兰球员及球迷的人品一直很厌恶，这次同样不予考虑。

意大利，除了维埃里是我比较欣赏的球员外，其他队员没有好感，更何况防守反击的战术也不适合我…

巴西，不错，锋线上补充了阿莫鲁索和阿德里亚诺，中后场实力也没有受到影响，只可惜被PERFECT捷足先登……

西班牙、葡萄牙、喀麦隆，这些球队都有着比较明显的弱点，同样不能考虑。

现在，只剩下了橙衣军团——荷兰。

看看荷兰的阵容，门将只有两个——范德萨和维斯特维尔德，实力都还不错；后卫线上还是那些可以信赖的人——队长弗兰克德波尔、斯塔姆、雷齐格、范布隆克霍斯特……中场除了戴维斯和希多夫这两位能征善战的虎将外，整个荷兰传球脚法最好的罗纳德德波尔在本作意外的回归国家队。另外范博梅尔的能力在WE7中得到了大幅度提升，自然也就占据了主力后腰的位置，科库成了彻底的万金油，哪缺人就上去顶一下……

荷兰队最为骄傲的就是他们那强大的锋线，奥维马斯、岑登这两位速度盘带俱佳的边锋从WE4开始便是荷兰人的进攻利器，更重要的是，荷兰锋线的五虎上将——克鲁伊维特、范尼斯特鲁伊、范霍伊东克、马凯和哈塞尔巴因克的实力终于在本作得到了认可，特别是马凯能力大幅提升，足以弥补克鲁伊维特能力稍稍下降带来的缺陷。这五人的射门能力都是90以上级别的，符合我对前锋的要求，而且选择的余地更多，谁状态好谁就上。

整个荷兰队中几乎每个队员都有多个位置属性，这样就不用考虑状态不好带来的影响，每个队员都有自己发挥的空间。

好了，既然这样，那就用荷兰队开始自己在WE7中的第一个联赛吧。MASCAR挑选了15支实力最强的球队与荷兰组成了世界联赛，难度当然是五星，而且为了真正锻炼自己，把自动存盘也打开了，这样每场比赛都要全力以赴了。

联赛开始，首场比赛对垒非洲雄鹰尼日利亚，偶使用了默认的4－4－2阵型，首场比赛几乎是默认的原班人马，锋线上排出了克鲁伊维特和范尼。

首场比赛感觉双方的机会都很少，由于对荷兰队还缺乏适应，传球失误很多。不过对手也好不到哪去，荷兰中后场强大的逼抢能力让非洲人细腻的脚法无从发挥，但是在下半场开场10分钟他们还是抓住了一次机会，卡努利用身体优势闯入禁区射球门近上角得手。从这个失球我认识到：**在WE7中，与后卫的身体对抗中，速度的优势不如身体强壮来得明显**，虽说仍然是要求两者兼备，这也和真实比赛又靠近了一步。

丢球后我把罗德波尔换下，由希多夫出任前腰，希多夫的能力比起WE6FE有了很大提高，这也得益于本赛季在AC米兰的优异表现。场上形势仍然呈胶着状态，直到35分钟时，克鲁伊维特在禁区外左侧得球，看到对方后卫已被本方边路球员拉开，中路只有范尼和一名中后卫。我立刻将球直传给范尼，同时球还没传到就按下了射门键，范尼将后卫靠在身后，在身体失去平衡的状态下左脚扫射入网。从这个进球可以看出，**射门技术好的球员在本作中会有更好的表现**，真正比赛中很少有机会让你进行充分的调整。所以**看球员的射门能力，首先就要看射门技术如何，特别是前锋。**

第一场比赛以1：1平局收场，全队得分最高范尼7分。

第二场比赛在射门对比为16：3的情况下被巴拉圭0：0逼平，克鲁伊维特状态不好未上场，哈塞打满了全场评分为5……

第三场在客场挑战土耳其，哈



HOW TO WIN 游戏研究所 WINNING ELEVEN 7



塞的状态为红色，于是首发阵容中他与范尼搭档锋线。但是哈塞68的连携值决定了他在比赛中的表现，经常是该前插的时候回撤接应，中场需要支援的时候早就跑到越位的位置上。看来**连携的作用终于在WE7中得到了真正的体现，排兵布阵的时候一定要考虑连携的问题**。哈塞自己虽然有两脚漂亮的射门被鲁斯图扑出，但是仍然无法改变场上的僵局，相反土耳其人的整体配合打得有声有色，双方都有一些机会，但门将的发挥都非常出色。

到了下半场30分钟时，我用状态绿色的克鲁伊维特换下了哈塞，同时让奥维马斯上场顶替西多夫打右边前卫，事实证明正是这个换人起到了决定性作用。下半场44分钟，左后卫岑登助攻到前场，左路下底传中到后点，奥维马斯在此无人盯防，我没有直接攻门而是选择了头球向中路摆渡，抢在后卫身前的克鲁伊维特在门前2米处右脚垫射得分。1：0，我取得了联赛中的首场胜利。

打了三场比赛，以进攻能力著称的荷兰队只进了2个球，在比赛中自己最大的感觉就是不知道该怎么进攻。**下底传中的威力在WE7中大减，中路的直塞球威胁变大**。看来要花很长的时间才能找到感觉。

第四场主场对德国，刚开场不到十分钟，诺伊维尔带球到前场，先是一个马赛回转过了斯塔姆，随后一个灵巧地变线晃开了弗德波尔，右脚大力抽射球门近下角得手。这个精彩的进球成了我在WE7时代录下的第一个进球，同时本场比赛也是联赛中的第一场失利。

四战一胜两平一负，进2球丢2球，这就是一个晚上的成果，明天还要上班，先睡了……

MASTER LEAGUE模式完全指南VOL.01

本作在转会方面增加了2种新的移籍方式，加上以前的一共有4种，下面就对移籍的形式进行详细讲解。

完全移籍

相当于现实中的用钱买人，购买对象一般是其它球队中合约尚未期满的优秀球员，俱乐部要给对方一定的Pts。这种“挖墙角”的做法得到的球员是最能符合玩家要求的，同时也是花费代价最高的。今年夏天小贝、马凯、贝隆、穆图等人的转会都属于这种类型。

レンタル移籍

相当于现实中的租借，一般那些豪门球队里都会有一些能力出色但是却长期坐冷板凳的球员，你可以把他们租借过来。另外，把自己队中“多余”的球员租借出去也是一种缓解球队压力的好办法，说不定还会发掘出球员的潜力，当年雷科巴就是被租借到威尼斯队后才逐渐成为世界级球星，现在已经成为国际米兰队的中坚。

フリー移籍

这是本作中新增加的移籍形式，在现实中相当于球员与原俱乐部合约到期后成为自由球员，自由球员的身份和未契约球员是一样的。

トレード移籍

这也是本作新增加的移籍形式，在现实中相当于球员交换，这个应该不用多说吧。

[全部64支登场俱乐部球队中日英对照表]

北区

游戏原名	英文名	中文名	国家
ノースロンドン	Arsenal	阿森纳	英格兰
WMヴィレッジ	Aston Villa	阿斯顿维拉	英格兰
ランカシャー	Blackburn	布莱克本	英格兰
ウェストロンドンブルー	Chelsea	切尔西	英格兰
マージーサイドブルー	Everton	埃弗顿	英格兰
ウェストロンドンホワイト	Fulham	富勒姆	英格兰
ヨークシャー	Leeds	利兹联	英格兰
マージーサイドレッド	Liverpool	利物浦	英格兰
ルロイド	Manchester City	曼城	英格兰
トラッドブリックス	Manchester United	曼联	英格兰
ティンサイド	New Castle United	纽卡斯尔联	英格兰
ノースイーストロンドン	Tottenham Hotspur	托特纳姆热刺	英格兰
イーストロンドン	West Ham United	西汉姆联	英格兰

西区

游戏原名	英文名	中文名	国家
アジュール	AS Monaco	摩纳哥	法国
ブルゴーニュ	Auxerroise	欧塞尔	法国
アキテーヌ	Bordeaux	波尔多	法国
ローヌ	Lyonnais	里昂	法国
ラングドック	Marseille	马赛	法国
ノンマルディ	Paris SG	巴黎圣日尔曼	法国
ノール	RC Lens	朗斯	法国
リスボネラ	Benfica	本菲卡	葡萄牙
PET	FC Porto	波尔图	葡萄牙
エスポルティーヴァ	Sporting Lisbon	里斯本竞技	葡萄牙
マンサナレ	Atletico Madrid	马德里竞技	西班牙
グアダルキヴィル	Betis	皇家贝蒂斯	西班牙
ガシリアスール	Celta Vigo	塞尔塔维戈	西班牙
ガリシアノルテ	Deportivo La Coruna	拉科鲁尼亚	西班牙
カタルーニャ	FC Barcelona	巴塞罗那	西班牙
シャマルティン	Real Madrid	皇家马德里	西班牙
ドナスティ	Real Sociedad	皇家社会	西班牙
ナランハ	Valencia	瓦伦西亚	西班牙

南区

游戏原名	英文名	中文名	国家
ペロポネソス	Olympiakos	奥林匹亚克斯	希腊
アテナコス	Panathinaikos	帕纳辛纳科斯	希腊
ACミラン	AC Milan	AC米兰	意大利
ASローマ	AS Roma	罗马	意大利
イドッティ	Bologna	博洛尼亚	意大利
ロンディネーレ	Brescia	布雷西亚	意大利
イムージ	Chievo	切沃	意大利
ロンゴバルディ	Inter	国际米兰	意大利
ピエモンテ	Juventus	尤文图斯	意大利
ラツィオ	Lazio	拉齐奥	意大利
パルマ	Parma	帕尔玛	意大利
ティベリーナ	Perugia	佩鲁贾	意大利
トリヴェネト	Udinese	乌迪内斯	意大利
コンスタンティ	Fenerbahche	费内巴切	土耳其
ピザンチノーブル	Galatasaray	加拉塔萨雷	土耳其

东区

游戏原名	英文名	中文名	国家
ブリュッセル	Anderlecht	安德莱赫特	比利时
プラハ	Sparta Praha	布拉格斯巴达	捷克
スパルタクーモスクワ	Spartak Moscow	莫斯科斯巴达克	俄罗斯
ディナモーキエフ	Dinamo Kiev	基辅迪纳摩	乌克兰
レバークーゼン	Bayer Leverkusen	勒沃库森	德国
バイエルンミュンヘン	Bayern Munchen	拜仁慕尼黑	德国
ドルトムント	Borussia Dortmund	多特蒙德	德国
ハンブルガー	SV Hamburger	SV汉堡	德国
ヘルターベルリン	Hertha Berlin	柏林赫塔	德国
シャルケ 04	Schalke 04	沙尔克04	德国
ブレーメン	Welder Bremen	云达不来梅	德国
アヤックス	Ajax	阿贾克斯	荷兰
フェイエノールト	Feyenord	费耶诺德	荷兰
PSV アイントホーフェン	PSV Eindvohen	埃因霍温	荷兰

WE7技战术研究、球队分析火热募集中

文 王俊生

电子海洛因辩诬

编者按

这篇文章两年前就由作者投给《电软》杂志，被主编枪毙掉。为什么呢？怕惹麻烦吧。那时讨伐“电子海洛因”声势滔天，大多又是强力媒体，人多势重，《电软》不免有形单力薄，孤掌难鸣之感。最后作者只好将文章放在网上，观者如潮，反映奇佳 。今天重新发表这篇战斗的檄文有两个直接的导因：一是前不久中国游戏工作委员会成立。我们在电软18期的新闻评述中谈过这件事的意义，就是国家已经正式把游戏业作为一个“产业”来对待，而不是禁绝或限制。关于游戏是“电子海洛因”的诬陷不攻自灭，国家不会成立海洛因工作委员会吧！第二，人民日报7月14日在“高举‘三个代表’重要思想的旗帜”中对游戏产业做了文化理论上的阐述，文章认为电子游戏作为一种文化产品，处理问题的关键在于“要一手抓管理，一手抓建设”。这样的立论大致比较积极平稳。这两点原因，尤其是后者，引发我们重新发表王俊生气势如虹，激情四溢，充满悲愤震怒的文章。

尽管中国有“亡羊补牢，未为晚也”这样鼓励人知错必改的格言，但我们也深感“知耻近乎勇”的古训。我们为自己的“明哲保身”、“怯懦”而“知耻”，在这里向所有的《电软》读者致诚挚的歉意！

除了《人民日报》文章的摘要外，其实应该将当年攻击游戏为“电子海洛因”的文章作为附录一并刊登以示公平。奇文共欣赏，疑义相与析。但是顾虑到对方是强势媒体，而且中国人讲究“宽恕”之道，大没有树敌的必要。而且我们相信，即使在今天，许多“卫道士”的观点也是不会改变的。一有风吹草动，他们一定会“反攻倒算”，“秋后算帐”的。游戏之路任重而道远，这也是重发王俊生文章的现实意义。

高举“三个代表”重要思想的旗帜

电子游戏也不可轻视

据估计，电子游戏业目前在全球已形成1000亿美元的大市场。在我国，2000多万上网用户中网络游戏用户已过半，庞大的用户群和业务量造就着至少10亿元的电子游戏市场。

值得我们注意的问题是，目前由于适合国情的电子游戏产品不多，电子游戏市场仍是国外产品唱主角；而这些外国游戏宣传“怪力乱神”的不少，有的甚至有明显的种族歧视倾向。个别游戏竟为臭名昭著的战犯及其侵略行径歌功颂德。

电子游戏是一种娱乐，但传播的是一种文化。很多国家对包括电子游戏在内的文化产品实行严格的检查制度，原因就在于人们看到，对文化产品放任自流是有害的。这里要处理好的一个关键问题就是，要一手抓管理，一手抓建设。我们应完善文化产业政策、法规和市场管理机制，又要支持文化产业发展，增强文化体制改革，推动文化创新，调动科技文化工作者积极性，多出精品。

当然，我们并不一概否定外国电子游戏。相反，还要博采众长，借鉴世界各国一切优秀文化成果。吸收有益文化，改造落后文化，抵制腐朽文化，本是发展先进文化题中应有之义。面对外来文化，我们要有海纳百川的胸襟，充分发挥我国的资源、人力、技术、市场和政策等综合优势，在不断磨炼、充实、壮大自身中，形成中国特色的文化产业，不断繁荣社会主义的文化市场，不断满足人民群众日益增长的文化需求。这是我们不可推卸的责任。

摘编自《人民日报》7月14日　文/曹瑞天

是狗就可以叫

最近关于游戏机的话题突然又变得热闹起来。这和股票的大势大概一定是一样的：平静了一段时间，总要炒一炒，不然的话，很多人的存在似乎就不太重要了。

很想跟着这股风也掺和一把，有熟悉的朋友常常问，为什么在这样的热潮中居然看不到您老先生的大作，问得我确实有点惭愧。不过说话的机会并不容易得到，我一直感到诧异的是：为何那些老记中记小记们，连家长、孩子、公安局甚至机房老板的话都能听得，却从来没有想到问问于此最为有关的业界专家对此究竟有何看法。



我虽然在业界混了些年，但到底不是专家，所以请贴更是发不到我的头上的.这样一想，心里便有些释然，甚至于飘飘然了。毕竟人微言轻，以我的资历，说些什么完全不用理会，就算记先生们将此作为疯狗的狂吠，似乎也并无所谓。世界之大，给狗叫几下的空间，应当也是有的。

游戏机是不是能够开发智力，我并不确定。我所能够确定的，是国外从来没有任何一个游戏的开发商，宣称过自己的产品是可以“开发智力、增长知识”的，因为他们知道电子游戏的本意，同电影、电视、碰碰车、假A等一样，只是供人消遣的一种娱乐而已。娱乐者也，玩玩而已，让自己和朋友快乐地消遣时光，这就是游戏的简单的本意，原本就不为什么。

只是中国人传统的思维里根本容不下这种“不为什么”的娱乐。在国人看来，任何行为都是有企图有谋划的，不是对自己好，就是对自己坏。那些立志于打开中国大陆娱乐业市场的本土主机生产商们，在这种环境下，为了介绍出自己的产品，只能想方设法为“不为什么”的电子游戏找一些存在的价值。可悲的是，这由国人自己搞来的莫名其妙的误导，现在又授人以柄，成为大众抨击电子游戏的一个理由，实在令人啼笑皆非。

狗屁专家

虽然以此批驳电子游戏的存在价值本来就有些滑稽，但若是把握的准，倒也是一杆利器。不妨让我们先看看记同志们给我们带来的既公正又客观的调查报告：

有关专家采用分层随机抽样的方法，就“玩电子游戏机学生视力、大脑工作能力指数及被辐射状况”等，对贵州省贵阳、安顺、黔南三地的1434名大、中、小学生进行为期一年的调查分析后发现，电子游戏软盘是事先设计好的控制程序，是一种固定模式的大脑定型训练，并不能促进大脑工作能力，而这种重复刺激反而使得大脑活动趋于条件反射，其灵活性大大降低。”

言之凿凿？不是吧？为何其中有这么多连我

这个没什么文化的粗人都看得出的毛病？先看看主动方——有关专家，是什么专家？医学界的？还是游戏界的？或者是教育界的？公正又客观的报道中并没有介绍，那我们如何确定这个调查的权威地位？再看看被动方——受调查的客体：居然是“贵州省贵阳、安顺、黔南三地的1434名大、中、小学生”！多有趣！对这些偏僻地区——至少在中国来说，不是发达地区——的调查，居然可以成为涵盖全国的统一标准，这简直比天方夜谭还要像神话！照这个方法来推理的话，联合国粮农组织大可以针对非洲内陆某一食人部落做个调查，然后得出人肉既有营养、又美味好吃、而且值得推广的结论来，这对于消除发展中国家的人口膨胀和吃饭问题倒是一个良方。

这样有趣的调查，自然可以调查出一些有趣的结果来。我们不妨再继续看下去：

"...电子游戏软盘是事先设计好的控制程序..."呀！花了这么多时间和纳税人的钱，我们的专家们居然在调查“电子游戏软盘”？！稍有电脑常识的人都知道，软盘只是一个磁记录的物理媒介，而且在各大电脑商店均有零售和批发，何劳各位专家调查了一年？更令人瞠目结舌的是这结论开宗明义的第一句：“软盘是一种程序”......！！！

啊！或许专家们说的是“软盘上的游戏”吧？那就符合逻辑了吧！不过我不太清楚这个调查是什么时候做的，我只知道现代概念上的游戏已经没有以“软盘”为媒体的了，现今99%的游戏是装载在“卡带”或者“光盘”里的。难道专家们如此不幸，居然调查的是这仅有的绝对劣势的不能说明任何问题的1%？也许我过于嚼舌，不过连这些细节都不注意的调查报告是否还保持着科学应有的严谨呢？

至于报告的关键部分，关于游戏是不是一种“不能促进大脑工作能力的重复刺激”的问题，我几乎已经懒得去反驳了——你试试看，用这种“不能促进大脑工作能力的重复刺激”能不能完成“生化危机”、“樱大战”、“太空战士”、“DIABOLA”......这些世界上最红、卖得最好、最能够代表电子游戏主流的产品？哦不不不，简单一点吧——不用脑子也能完成“俄罗斯方块”或者“大家来找茬”？那人的脑子是用来干嘛的？！

缺乏专业人士（尤其是游戏业界）的协助、调查局限在早期游戏和游戏不发达地区、不科学和不严谨的措辞与推理......真有点怀疑到底是先有结论还是先有的调查？

但愿这只是胡思乱想——或者说，是胡说八道。

发明：电子海洛因

从结论推原因有一个好处，那就是可以按照自己的意念，做出任何对自己有利的论证。不信吗？再来看看记同志们的另一篇报道：

"...江汉区工读学校一位负责人称，目前在校的85名“问题少年”，几乎都是玩游戏机高手...。"

天那！85名“可教育好的”坏孩子，居然都是电玩高手，可见电玩的恶劣影响已经到了什么地步！哎，慢点，这些孩子恐怕也是呼吸空气或者吃饭的高手吧？那他们进工读学校是否也是因为呼吸和吃饭导致的呢？不不，这不是太荒谬了吗？换一个例子来看看：国内某合资软件开发公司（为免麻烦姑隐其名），其所有的百余名正式员工都是电玩高手，而这些员工至少是大专以上的学历，平均月收入超过5000元。我们由此能够得出什么结论？电子游戏是大好事啊！不但让人才物尽其用还步入了小康，简直是模范行业，要重点推广嘛......同样是电玩，怎么同先前的论证结果完全相反？难道记同志们的这个推理方法居然是错误的？？

据说，游戏机的另一个危害是类似海洛因的“上瘾”问题，而且据此电子游戏也获得了“电子海洛因”的“美名”。毒品自然是人人得而诛之的，这于是当然的就给了围剿电子游戏一个合理的借口。

"XX的精神卫生专家研究分析接触到的病例后告诉记者，青少年一旦沉迷于游戏机，即会产生愈来愈强烈的心理依赖和反复操作的渴望，不能操作时便出现情绪烦躁、抑郁等戒断症状。这种成瘾症状和戒断症状同时存在的特征，与毒品海洛因的成瘾行为特征极其相似，故被称为“电子海洛因”。一旦成瘾，就会带来吸毒一样的后果，甚难戒除。由于青少年心理发育不成熟和生理特征，“电子海洛因”总是瞄准他们。"

安多酚的秘密

得出这个结论的报告，据悉是某市的一些精神卫生专家，大概也是一个权威集团。但是轻易地将电子游戏与毒品归为一谈，究竟有多少证据，我们并不得而知。不过我们大可以根据现有的医学研究，对他们的逻辑判定做一个推理。

毒品是如何成瘾的？大抵上来说，此种成瘾可分为肉体和精神上的两类。人类的大脑，在受到痛苦或者极度劳累之后，会自动分泌一种叫安多酚（ENDORPHIN）的物质，这种物质所产生的安多酚快感(ENDORPHIN HIGH)，不但会抵消痛苦，而且可以带来飘飘欲仙的感觉。这是人类身体一种有效的自我保护，也是兴奋和满足感的源泉，并普遍存在于各项运动和活动中。当然，大脑所正常分泌的安多酚，在通常情况下是极有限、不会使人上瘾的。

吸食海洛因或大麻之类毒品的过程，实际上是一种主动获得额外安多酚的过程。当人体摄入过量的安多酚之后，大脑安多酚的自我分泌受到抑制，吸毒者不但无法再自我分泌这种必要的安慰剂，而且由于身体对大剂量安多酚的适应，需要补充越来越多的额外安多酚，从而导致毒品上瘾情况的产生——这是从肉体上来分析的。

从精神上来说，获得安多酚可在短暂时间内使精神产生解脱感和幻觉，而这种解脱感和幻觉，是根据获得安多酚的剂量而成正比的。长时间摄入安多酚，会使人的精神产生强烈的依赖感，从而在强行戒毒时造成严重的不适。所谓身体的毒瘾易戒，精神的毒瘾难除，其道理即是如此。

回头再来看看游戏机的问题。

毒品的泛滥

作为一种正常的活动，在玩游戏时兴奋并由此刺激大脑分泌安多酚，从而使玩家产生快感，这是游戏给人带来欢乐的一种正当方式。几乎所有的娱乐都有类似的过程：比如看电影、比如假A足球比赛、甚至比如学习。如果因此方面的类似而将电子游戏归为毒品，电影迷、球迷、运动员和学生就都有吸毒的嫌疑，这未免就有些牵强。与主动吸毒所不同的是，电子游戏的玩家所产生的安多酚完全都是人体自己产生的，并不是通过“摄入”来额外获得。只要维持正常的游戏比例和时间，大脑和身体并不会因此而受到损伤，这与毒品是有天壤之别的。

专家们可能比较注重从精神方面来阐述电子游戏与毒品的相似性，而这其中的关键则是“依赖”。事实上，当人类长时间接触某项物体或者从事某种活动，都会产生较强的感情和依赖性。比



如小孩离不开父母、学生离不开老师等等。甚至与在普通生活工作中，也有很多类似的行为发生：比如痴情的球迷、比如电脑的“斯坦福尼综合症”、比如“电视病”等等。这些行为的表征，也完全符合专家们的所谓“一旦沉迷，即会产生愈来愈强烈的心理依赖和反复操作的渴望，不能操作时便出现情绪烦躁、抑郁等戒断症状。”但我们却从来没有看到有哪些专家把假A、电脑或者电视成为“XX海洛因”。

这岂非失于公平？

似是而非

那么，究竟是什么使这些专家们做出了如是的判断——换句通俗一点的话来说，干吗从一开始就要把游戏往死里打呢？

还是从某市精神专家们的报告说起吧：从表面上，报告对电子游戏与毒品的相似做了详细描述，并由此推断出两者的统一。在现实生活中，毒品会对身体的免疫系统造成较大的危害，所侵害的是人类的肉体，当然得而诛之，那么电子游戏所侵害的究竟是什么呢？虽然我们在记者先生们转述的报告中看不到这个结论，但是我们仍然可以逻辑地推理出专家们想说的：影响青少年性格的发展、造成冲动暴力侵害型人格、影响学习

以致今后的发展。事实上，那些报道所说的**“许多医学专家表示，玩游戏机易导致近视、注意力下降，有可能诱发“儿童秽语综合症”等怪病。同济医院心理学博士施其嘉从心理学角度分析，玩游戏机疲劳之后会产生幻觉，注意力下降，反应能力变差，影响智力发展，影响学习，长时间玩游戏机，如果过不了某一关，在心理上会产生焦虑情绪。”** 这些正是我们所推断的。

有没有道理？当然有。但是这里有一个前提–相信所有严谨的医学专家都不会疏忽的前提，也是施其嘉博士所强调的前提--长时间。

古语所谓“过度则害”，任何有趣、有益与人体的活动或者行为，反复做、过多的做都会造成危害。读书是有益的活动，但是如果长时间读书呢？不也会出现专家们所谓的：“导致近视、注意力下降”？由电视或者电影所引发的“儿童秽语综合症”等怪病，其概率更比游戏要高得多。至于“产生幻觉，注意力下降，反应能力变差，影响智力发展，影响学习”等等，相信所有的家长、老师和专家们都有经验，这不单单是游戏机，只要是长时间从事某项活动，都容易在青少年身上诱发--这里的活动包括一切有益或者无益亦无害的活动。

其实一语道破天机的，还是施其嘉博士的最后一句话：影响学习。社会、家长、舆论所反对的，就是“影响学习”。

学习、学习、再学习

在中国，只要是学生，从小就被灌输了这样一种认识：“学生的首要任务是学习，除了学习别的都不要考虑”。

这种说法对吗？当然不错。但是它忽略了更重要的一点：除了是学生，他们更是孩子、更是处在最应当享受人生、最天真无邪的年代。

对于孩子来说，他们的首要任务更应当是“娱乐”，而不是学习。

中国的孩子始终生活在一种很沉重的负担之下，这些负担更多的是环境和父母所压。我们一方面要求减负，而另一方面，社会和舆论又有意无意地把更重的负担压了下来。玩游戏并不是一件可耻的行为。

但仅仅因为它过度之后对所谓的第一任务将产生“可能” 的破坏，我们的孩子就得像做贼或者犯法般地面对游戏机。

人类的本性，对于得不到的东西，只有会千方百计地去得到，而不是就此放弃。孩子如此，家长也是如此。这是人类的通病，但也是人类发展的动力。

有的家长一定很惊奇：我又打、又骂、还把孩子关在家里看着，为什么他还要溜出去玩游戏？这游戏为何如此害人？？

其实完全不用奇怪，这也不是游戏害人。如果家长正确对待游戏、给孩子一定的时间玩游戏并对软件和程度加以控制：注意，不是对电子游戏本身加以控制，而是指相应的软件。会跑出去夜不归宿痴迷游戏的玩家就会少得多。

只有接受了，才能加以控制。这是我们应当对游戏机所采取的正确态度。

我们身边有许多这样的例子，许多开明的家长，得到了孩子开明的支持。大禹之所以能够治水，在于放弃了鲧的“强堵”，而改为了“疏导”。

五千年了，居然我们中的大多数还不明白这个道理。也不知道是可笑还是可悲。

一把鼻涕一把泪

在满天的谴责和埋怨声中，我们能够听到的是对游戏机的指责和控诉，我们难以听到的，则是每个人自己所应当担负的责任。



先说说家长。在说他们之前，请允许我再做一次文抄公，看看媒体的有关案例报道：

今年1月，合肥市一个年仅13岁的初中学生因沉迷游戏机，既不归家门也不进校门，甚至断绝了与家人的联系，整整在游戏机房泡了8天8夜。

2月，南昌市一名15岁的初中生因迷恋电脑游戏而离家出走，竟然连续24天不到学校上课，也不回家，整天泡在游戏机室。这些电脑游戏室24小时经营，提供“吃住玩一条龙”服务。一家人日夜提心吊胆，20多天时间就像熬了20多年。山东德州一位16岁的少年玩遍当地游戏机室仍觉不过瘾，竟从家中偷了4000元，先后赴津入沪“上档次”，周游了两个多月，害得全家出动，四处寻找，最后从浦东一游戏机室里把他揪回家。

3月，武汉一名16岁的少年因沉迷游戏机而荒废学业，其母亲在相继跪求游戏机室老板和自己的儿子后，向社会发出了“救救孩子”的强烈呼吁：“这可恶的游戏室，毁了我儿子，毁了我们的一切。为什么禁不下来，真要害了一代人！它毁了我们惟一的希望啊！再也不能让游戏机这软刀子杀人了！”

谁之错?!

年仅13~16岁的学生，在法律上他们的监管人是家长。那么在这些事件中，家长除了跪下来恳求之外，有没有做些什么呢？8天8夜不上学、不回家，家长在干什么？从来不与学校联系吗？如果家长平时与孩子有交流、有关心的话，他们会8天8夜找不到孩子玩游戏的游戏房？我更不敢想象那些敢让自己孩子在外泡上20多天的家长们，他们究竟是怎样管理自己的孩子？

还是武汉的那位母亲说出了大多数家长的想法：为什么禁不下来，真要害了一代人！

中国的这些家长们，当孩子上学之后，就有了卸负担的想法。他们觉得自己要上班、要工作，就不能够再承担孩子的教育工作，这些教育、管理应当由社会、由学校而不是自己来完成。孩子好，那是自己的孩子有出息，孩子不好，那就是社会不好、环境不好、学校失职。他们不觉得自己有责任，却给孩子提出了极高的要求；他们很少与孩子交流，却要求孩子处处执行自己的指令。在中国家长的眼里，孩子是没有自主权的白纸，所有的活动和安排，都要在自己的计划下，由社会和学校来监督完成。一旦有偏差，他们就会采取极为粗暴简单的手法，或者责难社会学校、或者责难孩子自己，他们一相情愿地要求取缔一切按照他们标准来说会影响他们哺育计划的东西，而这种一相情愿则加深了孩子的反抗和两者之间的代沟。

解放日报在6月13日有一篇关于游戏机的报道，其中家长的话才真正说明了这其中的道理：“这是我的错误，造成了孩子以另一个错误来反叛。”

可惜，在当今中国，能够这样明理的家长，实在太少太少了！

游戏与犯罪

再看看舆论，我们的媒体在这场讨伐中又扮演了什么角色呢？

“社会问题专家介绍说，今年一季度武汉发生的几起重大未成年人恶性罪案，均与孩子为了搞钱玩游戏机有关，有的甚至形成犯罪团伙。汉阳发生的5名青少年持刀伤害抢劫案，造成一学生重伤住院；武昌发生的7名青少年持刀伤害抢劫案，造成2名学生重伤住院。他们抢到钱后，都用

于玩游戏机。江岸李钱根等8名青少年抢劫团伙，自3月份以来，在多所中小学校周边作案30余起，累计抢劫钱财3000余元，也全部用于玩电脑游戏。

据了解，很多少年行为偏常甚至走上违法犯罪道路，第一步几乎都是从迷上游戏机开始的。一位女教师说她班上的很多“问题少年”原来都是不错的，学习也好，人也听话，但自从迷上游戏机后，就开始不思学业，甚至走上歧途。

她的一个学生，曾在赌博机里赢了500元，其后仅两年时间，就沦为一个盗窃2万元的罪犯。

一位多年主办未成年人涉嫌犯罪案的检察官说，去年由于玩游戏机引发犯罪的已占青少年犯罪案的10%。”



从这些报道中我们可以看到中国媒体惯有的通病。他们很少做理性的逻辑分析，而喜欢用一些刺激的、哗众取宠的事例和数字，夸大他们所要表达的事件，从而在读者中造成影响。其实上面的那些数据，有多少是经得起推敲的？谁是“社会问题专家”？他们怎么知道重大未成年人恶性罪案，与孩子为了搞钱玩游戏机有关？就算有一些孩子抢钱之后都用于玩游戏机，从逻辑的角度也属合理：现在有什么东西能够让孩子去玩的？除了游戏机以外，你难道还要孩子去洗三温暖或买套三室一厅的房子？按照这些说法，贪污犯拿了贿赂就去买房产，我们是不是要把地产交易都给禁止了？



不懂装懂

媒体另一个严重的错误是以偏概全，不懂装懂。而这种行为所造成的后果比前者更为恶劣。

在绝大多数国内的报道中，都把游戏机与赌博机混为一谈。说到电子游戏就离不开赌博，说到玩游戏就离不开“输了多少钱”。国外电子游戏的成就、国外知名的软件厂商，他们说不出一个，能够把DDR说成是中国南方商人的灵机一动，或者把ps2当作是世嘉的主机，他们倒是常常有份。许多玩家所痛恨的正是这种惟恐天下不乱，又主动把水搅混的“记者们”。在这方面，甚至连电视台也不能幸免，关于游戏机的批驳搞了不止一次，但什么时候让一个业界人士或者专家说过一句哪怕是客观、专业一点的话？从来没有。一个DDR就能把这些记者变成刘姥姥，你还指望什么？

记得有一个记者，在报道了DDR新闻之后发了一通感慨，大意是为什么中国人想不出这样简单的东西，为什么又让日本人抢了先？

这个记者不是太聪明就是太傻：任何事物的诞生都要有其土壤和环境的。一个没有电子游戏文化的国度、一个极端鄙视痛恨游戏的国度、一大批不知所云的记者、一群压抑孩子正当需求的家长，在这种环境下，还是解决温饱更现实些！

谁之过?!

家长和舆论，从某种角度来说还是可以原谅的，因为他们不懂。但是造成如今电玩被点名批判、并确实造成一些恶劣后果的，则是我们渎职的管理人员。

“今年2月27日，河南洛阳3个六年级学生玩游戏机仅仅超支了2.5元，黑心的游戏机老板金祥武竟丧心病狂地把他们杀害，并移尸荒野，焚尸灭迹。

不少游戏机老板坦言，赚的就是学生的钱。巨大的利益刺激，使得业主想方设法甚至冒险违法经营。无论是经济发达的广州，还是地处偏远的银川，游戏机已泛滥成灾，不少城市到处可见”“游戏机一条街”，电子、电脑游戏机室对学校成包围之势。游戏室老板为了赚钱，不择手段招揽中小学生入内，有的游戏机室设有包房，包玩、包吃、包睡，有的代做作业，代给学生打病假条、签家长意见，有的可以赊账，有的采取包干制，交6元可玩一整天，有的明目张胆地写着“上机2元，包夜10元”。游戏内容不乏色情、暴力，还设有一定数量的赌博机，诱使学生沉湎其中。

管理不严、执法不严是症结所在。部门职责难分，游戏机室的开办需要公安、文化、工商三部门审批，三证俱全方可营业，可调查发现现在大部分游戏机室证照不全或无证经营，有一城市电子、电脑游戏机室达3000余家，八成是无证经营。多头管理，其结果是形不成合力，哪个部门都不负责。一些业主反映，虽是无证照，但给有关部门交了费，就可以开了。目前，收费的有文化站、街道市容办、基层公安机关以及工商、税务部门，但不少部门收了费并没有管理，或是以罚代管。

沈阳市警方近年加大力度打击游戏厅赌博活动，但是大规模的查禁并没有禁绝这一社会丑恶现象，而且有愈演愈烈之势，其根源是一些民警与游戏机室有关系，一旦有查赌人员行动，就会有人为不法分子通风报信，甚至有些退休老民警穿着警服在游戏厅负责保安工作。”

这些都是记者先生们的公开报道，都是有案可查的。

为什么大多数有关的犯罪都发生在偏远或不发达的城市中？老板的黑心与丧心病狂，究竟是游戏机的错，还是我们管理部门的错？国家不是没有法规，但为什么没有人执行法规？因为渎职而造成的悲剧。

难道要无罪的游戏机、要无罪的孩子和游戏机的玩家来承担？

沉重的翅膀

我始终不明白，一个在全世界年销售总额超过100亿美元的经济项目，一个涵盖了高科技和创意的现代娱乐项目，一个在国外人人向往的工作，一个能够满足全年龄对象的消遣活动，为什么在中国——我可爱的中国竟会沦落到如此的地步？为什么我们可以容忍真正有害的烟草，却容不下一个小小的游戏机？？

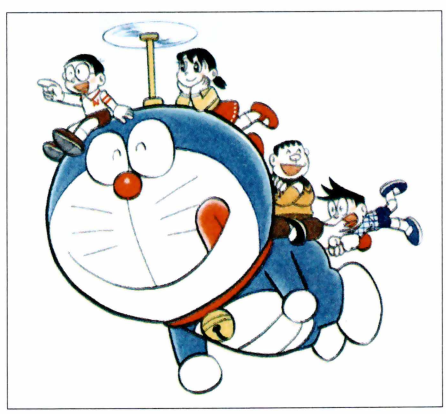


媒体说：在日前闭幕的中国少年先锋队第四次全国代表大会上，少先队员代表们递交的近300份“红领巾提案”中，取消非法电子游戏机厅几乎是小代表们的一致要求。孩子们大声疾呼：不要让我们的心灵再沉重，把我们放飞蓝天，去自由翱翔。

是啊，孩子们说的多好，不要让我们的心灵再沉重，让我们去自由翱翔！究竟是什么束缚了他们的翅膀？难道真的是所谓的“电子海洛因”，真的是游戏机吗？

在听到疯狗的狂吠的时候，是不是该真正做些什么呢？

文章大标题被编者改动
文中小标题为编者所加



这样的书国内只有一本，马上就要卖完了！

一本很有分量的书

500页，豪华装帧，份量很重！

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。两位作者均毕业于清华大学，目前留学美国专攻游戏动画。本书从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技术。因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。



让每位邮购者都收到书，不让一个人失望！

让每位邮购者都收到完好的书，不让一个人失望！

把《游戏的设计与开发》包装到牙齿



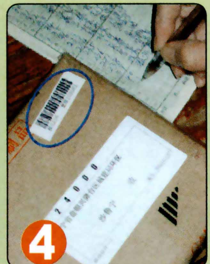
用塑料袋将书装好



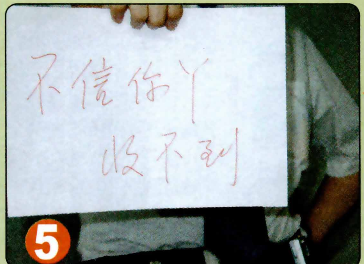
外面用厚厚的电缆牛皮纸再包好



书两侧四角用胶带包好



每一本书都挂号登记



有志者事竟成

500页豪华装帧
超值定价：50.00元
7月1日出版
限量发行，只限邮购

我办事，你放心！

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技



ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏
双光盘
AUGUST.2003
Vol.7
售价：8.8元
VCD+CD
在热得你想暴走的夏天，除了清凉的饮料，你还需要一本清凉的
动感新势力!!
●动画预告与介绍
OVERMAN
废弃公主
成惠的世界
天空之艾斯嘉科尼
奇诺之旅
吸血鬼猎人
● MTV欣赏
GUNDAM SEED插曲
晓之车
GUNDAM08MS小队主题歌
暴风雨中的光辉
蓝宝石之谜插曲
万能潜水舰鹦鹉螺号
菅野洋子作品选Vol.2
指輪
●影像特典
犬夜叉镜中的梦幻城预告
高达SEED TURE OP
●精选动漫主题歌CD
●本期特辑
水果篮子特辑
MAHOROMATIC
I CALL YOUR NAME
Escaflowne
10 ESCAFLOWNE
Gaea
仲夏の夜
双光盘
已上市热卖中
VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装
内附歌词附录与海报
及精美CD封底包装
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177,64472919

皆与【漫友】相关

《漫友》杂志在漫画版（漫友·漫画100）、动画版（漫友·动画100）基础上，再创全新版本——故事版（漫友·STORY100），实现了“旬刊”的突破！《漫友》杂志内容定位既相互关联，又各有千秋，涵盖了青少年流行文化的方方面面。而读者定位始终如一，并永远秉持内容为王、读者第一的办刊理念。

C O M I C F A N S



漫画版 每月15日面市
海内外漫画资讯 原创 评论 彩绘欣赏 互动
定价：8.80元



动画版 每月1日面市
动画资讯 动画评论 声优 音乐 CG欣赏
定价：8.80元



故事版 每月12日面市
青春故事 美文 专栏 同人小说 潮流
定价：8.80元

中国惟一动漫旬刊，拥有百万忠实FANS，为华人动漫圈公认成功品牌

漫友
快乐100分


动感新势力金版MTV
总有一种感动让我们泪流满面，如果可以，我想要留下所有的回忆
经典的意义在于……
你不该错过她们
完整长度MTV
精心剪辑而成　绝非片头缩短版
VCD+CD+精美手册
16页全彩印刷　中、日文歌词对照
白拿超值赠品
大幅海报和CD包装　不要白不要
经典歌曲收录
除了13首动漫金曲　更有——
《星之声》监督新海诚新作
MTV《笑颜》
MEHARI
9月5日火热出版
VCD+CD+手册
+CD包装+海报
售价:9.80元
更多信息
请看下页
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919(邮资免取)


我……想要留下回忆……
动感新势力金版MTV
VCD+CD收录曲目
■01 Forever Love 『X』剧场版主题歌
■02 On your mark 『On your mark』MTV
■03 Key of the twilight 『骇客时空』插曲
■04 Let me be with you 『人型电脑天使心』片头歌
■05 指轮 『天空之艾斯嘉科尼』剧场版主题歌
■06 暴风雨中的光辉 『机动战士高达08MS小队』片头歌
■07 晓之车 『机动战士高达SEED』插曲
■08 在那一天 『电影少女』片尾歌
■09 奇迹之海 『英雄骑士传』片头歌
■10 地球仪 『圣斗士冥王篇』片头歌
■11 LOVE A RIDDLE 『星空的邂逅』插曲
■12 黎明前 『浪客剑心』TV版片尾歌
■13 Gravity 『狼之雨』片尾歌
■14 笑颜 『笑颜』MTV

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

电玩新势力



9月7日发行
别忘了，不后悔

全彩杂志+VCD+CD +硬壳包装+巨幅海报 =特价8.8元

电玩新势力VOL.24特别奉献游戏至尊经典名曲三连发第二弹：大地之章

1. CA CAO DU POVO神的庇护《格兰蒂亚2》
2. A DEUS神的挑战《格兰蒂亚2》
3. 味见！《格兰蒂亚2》
4. 檄！帝国华击团《樱大战2》
5. 都市之花《樱大战2》
6. 雨之回忆《寄生前夜》
7. 我甜蜜的生活《心跳回忆》
8. 告白《心跳回忆》
9. 无尽的回忆《心跳回忆》
10. 假日《KOF 98》
11. 露出笑脸吧《侍魂》
12. 我是冲击《大盗五卫门》
13. 永不失败的爱《洛克人X4》
14. 记住我《兰古瑞萨－千禧版》
15. 鸽子《兰古瑞萨－千禧版》



附赠超大幅海报！

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

等你看我七十二变 闯关族的家

天下玩家笑谈人生会客室

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com 问题编辑/风林



本期特邀下海经商,以“为人民服务”为宗旨的本刊鼎力撰稿人严俊,写下洋洋两千大字的“JS感慨”，特值一看。当然，经商路各有不同，严俊的一家之言也不能拿去举一反三,一杆打死一帮。大家看看就是了，真假是非还是靠玩家自己去思考吧。另外,本期还特别为关注BIO在线游戏的读者就一些关心的问题进行解答,相信你看完后会更添几分期待。OK,最近已经够多嘴了。

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 ninclub

电软招牌大菜的可怖绝杀



风秃子

最近挺烦，虽然好事不少，但都没时间去寻思，相反却给自己图增烦恼。幸亏自己的头发长得够牢，安慰自己少想那些乱七八糟的琐事，免得把葛优树为偶像……家里一直担心我会少白头，还好，眼见别人头发白的白，掉的掉，自己长发飘飘，该较的较。一年四季都给自己扣上秃子的大号也很不爽，说不定过几天就把形象换成长发版了……

电软榨取计划十万个为什么 5

猫和老鼠

不是讲老邓的“猫论”，也不是说美国动画片“猫和老鼠”，而是从一个古代寓言而有的感悟。某地的一群老鼠，深为附近一只凶狠无比，善于捕鼠的猫所苦。这一天，老鼠们群聚一堂，讨论如何解决这个心头大患。老鼠们颇有自知之明，并没有猎杀猫的雄心壮志，只不过想探知此猫的行踪，早作防范。有只老鼠的提议立刻引来满场的叫好声，说来并不是什么了不起的高论，它建议在猫身上挂个铃铛，如此一来，当猫接近时，老鼠们就能预作准备。

在一片叫好声中，有只不识时务的老鼠突然问道：“那么，谁来挂铃铛?”

不难理解,这是个讽刺“坐而言”未必能“起而行”的寓言。某大学教授将之搬上课堂供学生讨论，学生反应热烈。有的建议做好陷阱，让猫踏上后，铃铛自然缚在脚上；有的建议派遣敢死队，牺牲小我，完成大我；更有的宣称自己别出机杼，干脆准备毒饵，永绝后患。

这是个没有结论的讨论，临走前，教授只是狡黠地留下一句话：“想想看，为什么从来没看过被老鼠挂上铃铛的猫?”

这期《电软》的特稿是两年前王俊生为反击“电子海洛因”愤起在网上发表的“电子海洛因辨诬”。面对当时反游戏的滔天声浪，血泪控诉，浩浩神州真正“起而行”“逆潮流而动”的不过数人而已。一直以“为游戏迷正名，为游戏业指路”为宗旨的《电软》最多不过是“沉默的抗议者”或“怯懦的反对者”，我为之惭愧。

顺便说一句，王俊生大概也“没有猎杀猫的雄心壮志”，他的文章真的给猫挂上铃铛了吗?



木木的每期另类变态相册



《龙球球》日本又发售新版了，不过是把老故事重新包装，以大厚本的形式发售……有条件的读者有必要再收藏一套。我的青春，有它一份。

巨大的考验

8月28日《最终幻想典藏纪念》上市发行。这是《电软》的一件大事，也是电玩迷的一件大事。因为最终幻想系列游戏无论在业界，在玩家心目中都享有着崇高地位。它的影响力、魅力、人气度、精美度都是其他游戏无法相比的。从FF一代到今天，无论是游戏业的鼎盛时期还是萧条时期,FF系列一直保持着百万大作的美誉。它的不断创新,不断进取,不断冒险的企业精神给人留下深刻的印象。如何在两小时时间内展现FF系列十五年的光辉岁月，如何把情节人物互不相干的FF系列结合在一起,如何宣传设计《纪念》的包装、礼品,如何让电玩迷在两小时的时间能重温FF旧梦,得到满意的精神享受,如何在获得巨大销售成功和好评的《樱大战典藏纪念》后能有所创新,不断推出精品,对《电软》的编辑而言都是巨大的考验。

用一句俗话说：别做砸了！面临发售之际，如同大赛之前，心里不免有些惴惴不安。但正像一句广告说的，因为有用心,所以有信心。在特工黄的监制下，《FF纪念》的每个环节都倾注了编辑同仁大量的心血。我们也力求像SQUERE一样，珍惜品牌，不断追求、创新。

我们将用已发售的《樱大战典藏纪念》,发售在即的《最终幻想典藏纪念》和正在制作中的《生化危机典藏纪念》展现《电软》团队的整体实力和创新能力。

鸭子浮水

上期《电软》刊登了独家专稿：任天堂新主机将于中国推出，引起读者强烈的反响。风林对事实层面不清楚，也不敢妄言真假。但有一点是无争议的,就是中国政府已经敞开大门“开科取士”。面对中国这样的大市场，三大游戏主机厂商都不会视而不见的。它们都在秣马厉兵，准备进京“赶考”。就像三只鸭子,水面上波澜不惊,实际上都在水底下紧捣。这是我们可以肯定无疑的。至于谁第一个上岸,什么时间用什么方式上岸,我们还说不好。今年北京的秋天来得早,但愿是个收藏成熟的季节。

创新与老路

这期的《电软》封面变成折叠式的，内容又增加了2面157G铜版纸。新一期的《点心》（9月8日出版）赠送超大对开海报。特工黄是个善于折腾的人,一会儿一个点子，不停的“烧”杂志社的钱（笑）。烧钱就是创新?或创新就是烧钱?反正“纵火犯”是特工黄,编辑只是“帮凶”而已。说创新并不容易，像九月初发行的《动感新势力金版MTV》就是走《电新金版MTV》老路。走得通吗?样盘风林已经看了,个个都是精品。但就像一只足球队,大牌球星组成一个队就是冠军吗?

不过好歹中间总有你崇拜的偶像，值得等待。

1 买正版！不发飚？

秃兄你辛苦了！最近都去忙《掌机迷》了吧？《电软》上除了闯家都看不到你人哦！最近除了看《电软》，还在看“哈利·波特”的英文版！虽然能看懂不到70%，但我会很努力地看，强烈推荐风兄去买一套。

说说上期《电软》吧。送的扇子太令我高兴了！因为热嘛，一直想要一把扇子，却每次都忘买，正好这期送了，简直是救命啊！不过扇子的背面也太夸张了吧，一片空白，中间写一个“次世代传媒联盟……”，好坏也得有点颜色吧，白得吓人！

中考考完也有一个多月了，在家使劲攻关《塞尔达传说·风之韵》。其实已是第四遍玩了，但是还是爱不释手，特别喜欢林克的转圈攻击，转完下来要倒的样子简直太可爱了！在我的“诱导”下，一群好友都去死缠她们的父母，大多数都去买了个GC和《塞尔达传说·风之韵》。你说，我这“任迷”够格吧！

最近都在闹得沸沸扬扬的PSP，我却不那么看好，最主要的原因是散热问题，我可不愿抱着块烫手的东西到处跑；其次是价格，太贵了划不来，虽然不是买不起，但是认为不值。就像GC，虽然软件无盗版，四百多元一张，但游戏经典呀！你说哪款不精典？所以我省吃俭用也要玩！老哥骂我疯了，我不认为。（成都 Jill）

■这买正版，得有节制。前段时间木头像疯了一样买了大把的正版，搞到现在游戏的胃口都倒了……见什么都不想玩。别人“佛佛叉一”自己瞪眼不急，不知道怎么的又回到前段时间见什么就够了的状态了……

说起上期送的扇子，可以说大受好评，尤其是其不同版本也在读者中造成了相当的话题。不过呢，木头就暂时不需要这东东了，家里的多罗折叠扇还都放着没开封哪！加上一大堆游戏展上送的，家里也够开个扇子展了……

这不，这几天又掰着手指头掐算东京展的日子。虽然木头今年是没机会去了，不过展会中的礼品咱可是样样有份，如果份数足的话，到时候木头挑几样不错赠与各位。

2 嗜血之蚊！咬我吧！

最近身体好吧？提醒你，一定要天天洗澡啊！

小弟现正在军训。哎，蚊子大哥，快来咬我！哎，别跑！哎！看，军训了三天，三天没换衣服，三天没洗澡，蚊子都不咬我了。这儿的蚊子比《怒首领蜂·大往生》最后一关打BOSS的子弹还多，但它们见了花露水就跟打猎场中的精灵见了糖果一样，猛咬。可再强的蚊子也经不住三天不洗澡，不换衣服的人那！而且是五十多个呀！五十多个人住一房间哪各位！五十多个，什么生物能受住这种气味。所以，风林，闲着没事就多洗洗澡。废话说了一堆，问个问题：《口袋妖怪》中的打猎场怎么进呀！（山东 阵列在前的临兵斗者）

■听说现在的蚊子会传播什么乙脑xx……反正小心点好，咱的血都是



一口一口养出来的，怎么能够一口一口的被蚊子吸走……其实蚊子这种嗜血虫也挺不容易的，PS2新出的“蚊2”就是一款以蚊子视角进行的游戏。

斗者读者的问题木头回答不了，本人是口袋妖怪的坚决“反对者”，一作都没玩过……自己是个另类……

3 我是小孩……

风兄，听你是光头，我甚感同情，可惜我无办法呀！

言归正传。像我们毕节这样的小城，连PS2都没有卖，街机厅倒有，可都是破烂的二手货。我是游戏迷，曾因进街机厅，被狠狠的K了一顿。试问，大人们可进街机厅，惟独未成年人不行？我们玩游戏，适可而止就行，何必这样绝？风兄，请给我一个答案吧！贵刊我期期都买，可我的BOSS却说是骗小孩的，不许我看。这个假期，贵刊的书买来了，可没有看，因为时间太紧了，无法欣赏，甚为遗憾。（贵州 孙竞成）

■说起来，木头应该算是个小孩了……到现在一本不落买下来并且痴迷依旧的杂志却是《飞碟探索》。当然很多人不知道，木头除了家里有一大堆游戏机外，就是一堆的飞碟杂志。要说，这才是“骗小孩”。无知得也差不多了……

4 赠品不只是赠品

众所周知，《电软》向来比较体贴玩家，因此隔三差五便会赠出一些礼品，虽说多数不是什么“好”东西，但相信只要读者拿在手里，都是十分高兴的。然而，自从“电击”的随刊赠送一开始，便打破了赠品不值钱这一定理，中文讲解的“电击”更可以说是新中国四大发明之一（当然，这也仅限国内）。至于问题嘛，还是老毛病，内容总是和《电新》重复。这可是有偷懒嫌疑的啊！改正是一定的，继续是必然的，“电击”的前途也是光明的。

还有这一次的礼品（扇子），我十分地不满意！刚到手的时候还认为不错，可是见了表弟的那把——我拷，凭什么他那把上面的是《EVA》的图像，而我这把上却画了个莫名其妙的人。要论资历我可是老读者了，却受到这等待遇，决定抗议中！

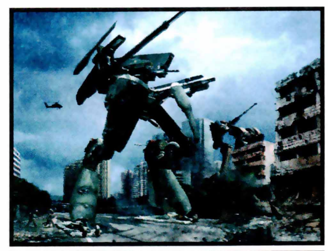
关于赠品还有最后一个问题，以前也有人提过，就是想请问贵刊何时预定赠送PS2（如果是XBOX的话，我想也没人反对的）？

在下还有一个附加的问题，风林兄务必在“家”中留个角落为在下解答。那就是，买了这么久的《电软》，家中藏书成灾，加上后来的“点心”和《掌机迷》，书太多了怎么办？千万别让我扔啊！（上海 引号）

■赠品一共有两种，引号读者的不满其实很好解决嘛～拿自己那个跟表弟换一下，就OK啦！当然，送家用机也不是不可以嘛！只要引号读者还能够买得起《电软》，这个问题就又解决啦！

想必很多读者都有家中书籍过多的问题，放着实在占地方，卖掉又怪可惜了的。毕竟那些书曾经是点滴汗水积攒的，收集到一定数量也不容易。像木头呢，自然也逃不掉这些烦恼。由于个人生活比较懒散，屋子也少有收拾（有人说本人房间还算整洁，其实是因为房间里除了游戏机、电视和光盘外，就没其他东西了，看上去当然不显得乱了）。现在留在木头屋子里的杂志除了本社的产品外，就剩日本的杂志了，其他的都打包卖废品……当然不包括我自己。







证明自己是不是
真汉子的惟一方式
你不敢试算你聪明，哼！



"生化在线"期待的人很多。编辑部就有N多位。偶尔谈起,却发觉这款游戏未必有我们想象的那么自由,还实在称不上一款完全依托于网络的专属游戏。单机作战,依旧是这款游戏的重头,CAPCOM非常取巧的绕开了与NINTENDO的"卖身合同",但得来的却未必是一身轻松。借本期读者提问,木头斗胆制作了本期的"网络BIO接触"。

生化在线七八点

——这次的「生化危机:爆发」有什么特色?

从厂商宣传开始,这款新生化游戏就一直以网络版为称。但实际呢?这真的是一款单纯的网络游戏吗?从下面的回答中我们似乎听到了否定的答案。那么这款游戏中网络到底占有多重要的角色?除了对应那海量的40GB硬盘外,在线这一吸引人的要素究竟能够如人所料的带来惊喜?

——不管是在线游戏还是单机游戏,厂商都为玩家准备了丰富的内容!

"一定要上线才能进行游戏吗?",相信有不少玩家会有这样的疑问吧?不过这边倒不用担心,因为在这次「生化危机:爆发」里,准备了专为离线时单机版所设计的专用游戏内容,和连线时的任务又有完全不同的感觉,也就是说不管是上线也好,单机也好,随时随地都能享受到「生化危机:爆发」游戏所带来的乐趣!纵使是不上线也能享受到「生化危机:爆发」的惊悚滋味!

——不要遗漏了NPC!

在网路版的任务中都有NPC(非玩家角色)存在,在以往的系列里,NPC们大多是担任情报提供的存在,但是在这次「生化危机:爆发」里,NPC的重要性可大幅的提升了——有时是需要去救助或救出NPC,有时则必须由NPC那里打听情报,甚至还会有与NPC共同作战,击退僵尸的场面出现。在这次的游戏里,NPC的地位可以说是有着显著的提升,而且有不少要通过任务的关键都握在NPC手上,如果疏漏了他们的话,那很有可能会白白浪费许多时间不说,还可能会导致队伍全灭。但是NPC也不见得一定是对我方有帮助的——因为其中也有突然会变身成怪物朝玩家袭击来的家伙存在!

——游戏时间设定是在什么时候?

在「生化危机」游戏系列的时间带设定里,「2」是所谓的「浣熊市毁灭事件」起头没多久,由于大量的T-VIRUS流出,造成浣熊市形成了有如死城般的存在。「3」则是「浣熊市毁灭事件」接近尾声的时候,由于浣熊市的状况越来越严重,为了避免疫情扩大(同时也是为了湮灭证据),美国政府发射了核武器将浣熊市夷为平地。这次「生化危机:爆发」的主要舞台既然是以浣熊市为舞台,从上面两作的时间带推算的话,大概可以得知这次「生化危机:爆发」时间带应该是从T-VIRUS刚开始流出的时间作为起始点,一直到「3」的剧情展开前的这段时间带为中心。不过,在「生化危机:爆发」与「2」的剧情中,对于T-VIRUS的流出原因会不会有相异的解释,这倒是顶耐人寻味的地方。依照故事的时间来算,应该是「生化2」到「生化3」之间所发生的事情。

——发挥个人长才,协力冲出死城!

在「生化危机:爆发」里,玩家所操纵的角色不过是一般的浣熊市市民,因此在这次游戏中所拥有的另外一个特征,就在于"玩家并不是英雄,只是平凡的普通人"这点上。这次在游戏中共有八位角色登场,每一位角色所持有的特性也完全不同——像是擅长于战斗的凯文、马克;除了拥有背包可作为临时道具仓库之外,对于电脑操作也很在行的优子;身材轻盈,遇上需要解谜的场面时可以大活跃的吉姆等,每一位角色都有其发挥特长的场面出现。在进行连线游戏的时候,如果不和其他的同伴合作,发挥彼此的特技与擅长相互照应的话,想要突破各种难关与僵尸的追杀,平安地逃出已经化为一片死城的浣熊市,原则上绝对是不可能的。活用每个角色所特有的特性分头合作,才有可能找出生存的机会!

——万一不幸挂了……到底能不能变成丧尸?

如果来不及躲避丧尸的攻击而被击倒的时候,这个角色就算是死亡了——不过别以为这样就结束了,被丧尸击倒的玩家角色也会变成丧尸,在一定的时间内还可以以丧尸的状态暂时徘徊一段时间。至于这段时间内,是不是有办法再将变成丧尸的玩家角色救活,还是就这样没救了,目前并未提及相关的情报。

5 问题哇啦哇啦!

首先,非常感谢林兄可以回答我的问题,而且用了那么长的篇幅,令我茅塞顿开,正所谓"听君一席话,省我十本书"。还是林兄说得对,玩游戏只要自己高兴就一切OK了,何必再费心去管其它的事呢?最重要的是得到了快乐,再一次感谢林兄。

这里还有一些小小问题请林兄赐教:1、生化爆化是否支持单人游戏,我可是非常期待啊!2、要怎样才能玩PS2网络游戏,需要什么装备,是否可以买到?3、仿正版与盗版有何不同?4、为什么中国不出PS2游戏,很希望玩到国产游戏。5、第12期"电击"的那首绚烂无比很好听,希望以后的"电击"每期都有歌听;6、这期送扇子,下期送空调吧,连扇的力气都省了。(辽宁 武云龙)

■哎~这就对了,整天争来争去的有什么意思。1、看上面的专题,答案就有了;2、先在家里装好宽带,买PS2,买硬盘BB,买相应游戏,买WEBMONEY(有信用卡的就不用这步了)。不过有些游戏是不需要月租费用的,比如"SOCOM";3、精装盗版与普通盗版的区别就是装点得更精致了,价格更高了,其他都一样;4、会有的;5、虽然木头不够感冒,但小姑娘确实唱得不错,由此还引来不少媒体效仿。6、送空调好啊,那大街上大批的读者嘴里咬着《电软》,拖着一台大空调……这景象,壮观!

6 安啦!买五万!

我觉得电软变化太快了。变得越来越精彩,越来越实惠。从电击收藏到双光碟,再到十六期送的扇子,电软果然更贴近读者。不知下期会不会送防晒露什么的?暑期到了,一定有很多读者在迷茫,不知是否要购一台主机,或者在犹豫要购什么主机。我觉得大家还是选PS2吧!毕竟它的游戏多又好玩,而且基本上都是适合亚洲人的游戏。虽说机能没有XBOX强,但它的总体还是很强的。毕竟软件是主机的血液。行货快要上市了,但不是在暑期,我想现在大家应该考虑的是买行货还是买50000型的吧!我也正在犹豫,心急如焚哪!(郑州 笨笨)

■行货的消息一直不断,但到现在也没有SONY官方的消息发布,似乎也没有准备"大张旗鼓"的宣传一把,是否真的能够在年内推出都还是未知数。如果着急买的读者请考虑新的日版50000型吧,硬件品质绝对过硬。当然,这品质的指标前提是您不打算抱着机器先让游戏店老板改动一番。





↑现时日本机厅KOF迷已经将目光集中到了SNKPLAYMORE最新作"SNK对CAP"，并且也大量更新，由此可见人气之高。



←日本街机业低迷已久，能够一直保持稳定投币率恐怕目前只有"VF4"。当然，我们不会忘记SEGA其他几款人气极高的AC机。传统的机台如果没有强力游戏支持的话，那场面恐怕冷清得很。但据了解，真正持久至今仍旧有人玩的游戏还是要属"SF2"，就算别的都没人打，这个也不会被冷落。

→ GC摊位前的"动物之森e+"的模型，这款游戏一直保持着持续的销量，前作卖掉了60万本。而该系列的雏版N64上的游戏，至今仍旧是以原价发卖，价格根本不跌，可见这一系列的人气之盛。像这样长盛不衰的游戏，恐怕任天堂最多。



7 交换两愿……

以下所写的内容希望能刊登在"家"中或帮忙转交给VOL.116期"家"中"不喜欢就换"的闫鹏读者，谢过！祝"家"和《电软》越办越兴旺！

闫鹏：你好！

我是郭灿亮，和你一样，也是一个拥有次世代主机但却过得很郁闷的玩家。我托人买一台XBOX，而买来的却是PS2（电软112期"家"中有我诉苦的信件）。同样的，我对PS2的游戏也提不起兴趣，除了VF4E、WE6忍以外，我不是RPG迷，因此，PS2对我的吸引力并不大。相反，从《电软》、《电新》上得到的关于XBOX游戏的介绍却是我最最感兴趣的东西。打从看了HALO的影像和今年E3上的HALO2后，更加坚定了我要有一台XBOX的决心。可是我三年来积攒的Money全被那台错误到来的PS2吞了。所以，要买XBOX恐怕得再过三年！所以也老早就有了我售它的想法，只是没有买主。

说了这么多，其实无非就是一个想法：如果闫读者您愿意的话，我希望能用我的PS2（虽然是欧版39004型）和你的XBOX交换。我的PS2是今年5月份托堂兄从香港买的，暑期才开始使用，平均每天约3—4小时，有一原装一组装共两个手柄，一个原装记忆卡，游戏有WE6、忍、MGS2、三国无双3等8款，保证9成新。闫读者你的XBOX是日版，所以如果你愿意的话，我只要《光环》和《飞龙》两款游戏。如果你的XBOX有九成新，是日版，我可以多添你一些钱。

也许这是我的一相情愿，但为了不让我们的主机虚度和被冷落，为了让它们各尽所能，发挥光热。我还是希望闫读者能回复我，不论结果如何。热切期待你的回音！

联系方法：　郭灿亮

TEL：0595-3231205

■由于木头手中没有闫读者的地址了，所以刊登出来让各位自行交流较好。不过木头还是多少有些担心刊登出郭读者的地址会不会被有邪念的人利用呢？……最后不得不将地址删掉了，还是电话联系相对安全些。

8 开真车是玩命！

风林，你好！我是一名忠实的电软读者，已有五年"读龄"。我给杂志寄信不下十余款，但每次都没有了消息，不知是杂志没有时间招待我还是我"命犯邮局"，你的名字很好听，我有一朋友就是用"风林"作为网名的，不知你是否会告他侵权啊？对了，告诉你一个好消息，我已分配工作了，是一名普通的汽车司机。但同时玩游戏的时间也少了。"东京巴士案内"不知你是否玩过，我要告诉你，巴士实际操作可比游戏简单多了，因为游戏的视角不是很好，有时不知道撞到了什么。

以下有几个问题想请教一下：1、FFX都推出了韩文版，中文版有可能吗？2、在中国人气很高的"龙骑士传说"、"寄生前夜"不知有没有续作的消息；3、"涂鸦"、"飞龙"等世嘉的游戏音乐都非常好听，什么时候能赠一张这样的CD啊？4、希望能介绍一些PC上的移植作，并作一下比较，我知道你们不想沾PC的东西，其余只要介绍一些力作就可以了；5、很多读者都反映"闯关族的家"很好，为什么不增加页码呢？可以去掉一些没用的攻略，像"炼金术士"这样的游戏国内有几人爱玩？（天津未署名读者）

■要说起来木头也是有5、6年驾龄的老司机了，虽然没怎么开过吧……驾驶汽车确实不是一件难事，但却是非常要命的事，真实驾驶可容不得玩家犯任何错误，现实是没有"复位"可按的。1、中文版的"宿命传说2"已经面市，中文RPG游戏也越来越多了，相信FF游戏的中文版也迟早会出的；2、在中国人气高的游戏太多了，而没出续作的又何止这两款呢？最近SE的动作不少，但大部分却是冷饭一爆。相关的消息还没有；3、可以考虑；4、现在很多游戏都是不同平台同时发售了，比如"DOOM3"。这些在家用机上推出的著名作品，我们当然是不会错过的；5、闯家今后个人估计只有减少页码而没有增加页码的可能了，毕竟这不是我一个人说了能定的事情。大家将就些，木头也努努力就是了。

9 不知玩什么好看这里

我想说一下我玩游戏所喜欢的环境。首先，要一个人在家，天黑黑的，下着雨，要中雨以上，但不要打雷，感觉很好。再就是下半夜玩，最好电视支持耳机。

一定有人有许多碟，却找不到游戏完，虽然大部分游戏没通关。可以将游戏混起来，抽到哪个就必须一口气玩完，强制性的，当然随自己喜好了，仅供参考。（山东　晓明）

■非常同意这位读者的想法。木头也很喜欢雨天，阴沉沉的，打游戏非常容易入神。另外，这种天气也非常适合睡觉，哈。最后你提到的这个"强制游戏法"我看不可取，万一抽到了"俄罗斯方块"可糟了……

·本期开始，闯家将每期增加日本友人的摄影，喜欢的话大家给个话。
·"东京游戏展★闯家★SPECIAL SHOW"全力筹划中，最精最全！



一个好商对行业的感慨



浑沌的市场

当本文在网络上传播开时好友就告诫过我，不要做另类，这个行业有它的游戏规则，既然大家都黑你也不要客气，除非不想混了。的确，我承认朋友说的是实在话。但兄弟啊，身为为数不多的JS兼玩家，不站出来为玩家说几句公道话心有不安。除非我不叫严俊，那我会黑的心安理得一些。

全国都在卖翻新机，这是不争的事实。现如今可以很方便进到的翻新货几乎囊括了所有流行机种，以PS2和GBA为甚，而且有越做越完美的趋向。先说PS2，地下洋垃圾组装作坊可以十分便利的为客户拼装出各种型号的主机。这年头翻新机也照样见封条带一次开机画面加现场改机。说个真实的笑话给大家听，今个看到一玩家提着机器来市场上找某JS麻烦：“老板，我这台PS2怎么每次都有开机画面啊”。阿俊闻后喷饭，此机，强就一个字。言归正转，机器从作坊出炉后可以卖各种价格，心善点的直接卖1400，明着告诉大家这是翻新机，愿者上钩。心黑点的卖1600，专黑那些既想买好货又不想花钱的人。还有的进新机用1比1仿真手柄换掉原装手柄，这已经算是最良心的了。当然，这1比1手柄是现今JS们的标准配制，至于原柄则早已绝迹。GBA方面，组装外壳的做工也是越来越仿真了，不怎么懂的人还真看不出一二来，在低廉价格的驱使下也就乖乖就范了。掌机家族最后一块处女地SP，外壳暂时未出，翻新可能不大，但电池您就别想有原装的了。没有足够的差价利润凭什么卖的比进价还低，您指望JS们和SONY一样亏本卖硬件啊，除非西北风能填饱肚子。XBOX，把最廉价的2手美版机换壳变成最昂贵的日版机，这差价高达600到800。用三年不开卖开卖顶三年这句话来形容最合适，想想都流口水。另外JS们是最喜欢收购及维修机器的，这可是大展拳脚的好机会。业界有一挺绝的黑招：机器拿到手上假装要拆开看看，暗中弄断某根线，到头来插电开机不是没图像就是没声音。您就算是栽在他手上了，因为是当面拆的机，有足够的理由证明机器本来就是坏的，遇到这种情况玩家大多心里发毛，最后JS会很“吃亏”的低价收下这台尸体，然后回头把线接上，转手就是钱。其实这招在手机收购界也惯用伎俩了，想必中过此招者也不在少数。

混乱中反思

究竟是什么原因导致今天的局面?因为JS太奸，D版是罪魁祸首，那是肯定的，想骂街的请尽兴骂，别吝啬口水。但玩家也有一定的责任，这也是肯定的，双方面的。如今GBA连450都没人要，您信吗。难得有一个想要新机的又出不起价钱，只出500元，进都进不到，您让我给什么机器。心善的告诉他拿不到，心黑的直接给他一台成色稍好的翻新机。这样的买家往往到头来只有被黑的份，怪得了谁。还提醒不得他，话说白了还给你白眼看，说你危言耸听，这好人还真不是人做的。这部分人给他便宜了还想更便宜，还了价还想再还价。亏本的买卖谁干，既不能亏又要留住顾客，惟一的办法就是做假。再有，您俗不知这东边不亮西边亮，机器开底价，配件就你丫往死里宰。也正因为有这些贪图便宜的买家才会逼得原本不想售假的卖家售假。玩家并不是没有买新货的机会，但事实证明买新机的店响应者甚少，这方面阿俊最有说话权。想当初雄心壮志只卖新机，现如今混到这个地步，这其中被同行不理解也就罢了，玩家也不理解。为什么机器那么贵?这个问题我已经不想再回答了，受够了。记得有个顾客A曾经介绍过几个朋友来买PS2，但最后都是问问价就走了。后来A跑来反映他朋友都嫌机器贵，甚至有的说他拿了介绍费。我将个中原由告其知，他就是不信。最后我随手丢了个真原装手柄给他，他只一摸，而后大跌眼镜，原来他家那只手柄正是仿真品。得知真相后他说我早就应该卖低价货给他朋友，害我没做成生意。我说您老早说呀，既是朋友介绍哪有给假货之理。话虽如此，但事实证明，是我错了，错的很彻底。

有部分人也在寻思防黑方案。其一，直接买最便宜的翻新机，被黑也黑在明处。这是个好办法，买GBA就大可这么办。但要知道PS2这种光盘媒体的机器只要是翻新货光头不多久就得出问题，您三天两头送修机器，闹心不说，到头来帐一算加起来的钱比买台新机还贵，这就叫货真价实的得不偿失。我记得有句古语叫做一分价格一分货，还有一句叫做买的永远没有卖的精。其二，找有信誉的店家说明要新机，价格无视。有条件最好带上几个彪悍点的朋友，叫之写下质量保证书并言明如若给他钱赚还要黑人就拆他的店。只要有足够的利润，我相信稍微有点良知的JS都不愿惹火烧身。其三，买行货玩正版，但前提是国内行货发行且玩家经济收入颇丰。其四，就是不玩游戏了，这招绝，有几个人办的到?其五，最终奥义，自己开家店，当然，这纯属恶搞。

蛋糕的故事

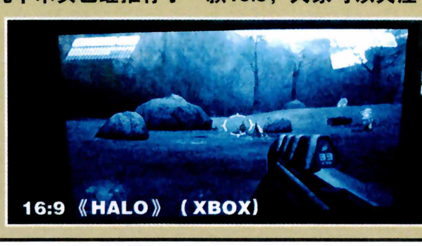
就在这半年间，阿俊目睹市场飞速走向混乱，原本可以实实在在卖的机种已经全部陷落，卖新机做老实生意已经变的走头无路，千真万确。这是一个信号，一个行业崩溃的信号。说个以前南昌某行业从兴到亡的事吧。N年前，街头冒出了一些烤蛋糕的小店，起初用料真的很好，8元一斤，生意挺火的。不出一月，街头巷尾开了很多家，价格从8元一直降到2元，我记得最后一段时间是1块5。因为大家都在打价格战，不断的在用料上做文章，蛋糕越做越变味，最后这个行业因为失去利润也失去顾客一夜之间消失了。现在我很怀念以前8元一斤的蛋糕，真的。也许在不久的将来阿俊所在的这个行业也会走上这条路，因为我知道市场并不是一两个人可以左右的。或许那时候我会叹一口气，除此之外还能做什么呢?再或许我会安慰自己一句，你已经尽力了。

伪非JS / 南昌 严俊

480P·16:9 中级标准

GC、XBOX如今已经有越来越多的游戏支持这一标准，由于条件所限，再往更高方向发展，木头无能为力。纵然XBOX的720P效果再强，资金支持不能也是白搭。下面的照片很不清楚，一是背投的关系，拍摄角度影响很大（200万像素的A40，现在该淘汰了……）。二是屋内的光线昏暗，也未开闪光灯（开了大概什么都看不见了……），整体色调偏蓝……汗……在手札中木头已经推荐了一款16:9，大家可以关注一下。虽仅仅是中级标准，但也打机爽翻。


16:9《灵魂能力2》（XBOX）


16:9《HALO》（XBOX）


16:9《武装女神》（XBOX）

大墙画廊

做完本期，《终结者3》就要在北京正式上映了，为了这个也要尽快将手头的工作结掉去看第一场。暑期最好的消遣大概就是在家里看DVD或去影院泡一天了吧！心情不错。

电软画中画编辑/风林 本期 vol.86





【塞尔达传说】 重庆 曾磊

卡通描影虽然并不是任天堂首创，但在塞尔达中却发挥到了极致，恐怕近年是难有人超越了。



【月亮下的八神】 广东 林泽

其实把八神换成恶魔城中的人物也很有气氛哦，再说，八神也该退休了。



【合金装备3】 河南 周帅良



【吉尔】 ???

越看[PN03]中的凡尼莎越像吉尔，大概这是三上真司喜欢的女性类型吧。



【神乐传说】 广东 郑继烈

看到FF在GC上表现不错，销量不错，不由得期待其传说来了，希望能够成为GC最强的RPG。



【豪鬼】 ???



【疯狂出租车】 广西 曾文勇

已经终结的系列游戏，很可惜，虽然这系列拥有众多的拥趸，但制作人江郎才尽也不得不将本已树立起来的人气品牌化为历史。今后恐怕再也没有那种风驰电掣的感觉了……



《召唤之夜》是著名的战略游戏系列3代的难度与前两作相比有所提高。

在日本《召唤之夜》拥有庞大的FANS群，《召唤之夜3》已经成为最近最热门的游戏之一，相比之下在中国的情况就比较惨淡了。究其原因，游戏稍嫌稚嫩的人设可能要承担一部分责任。如果是《火焰之纹章》或《梦幻模拟战》那种唯美风格相信会吸引更多的中国玩家（到底是在为什么而玩战略游戏啊？汗）。

其实以此款游戏制作的优秀程度，也的确配得上她在日本所享有的声誉，只要玩上手后就会感到《召唤之夜》的亲和力是其他作品不能比拟的。

召唤之夜3

PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.8.7
	类型：SRPG	价格：6800日元	其他：——

A 关键词解析

召唤术…………用五色召唤之石开启异世界之门召唤另一世界居民的法术。

五界…………黑石机界、赤石妖鬼界、紫石灵界、绿石幻兽界和白石无名的世界。

召唤兽…………与召唤士签下契约，从异世界召唤生物。



B 注意事项

1.暴走召唤可能使召唤之石被破坏；

2.拔剑觉醒的次数会影响分支结局和仲间获得；

3.培养角色时注重培养其最擅长的方面，令其早日转职到高级职业，对召唤士尤为重要；

4.将break clear标题的战斗的条件达成，累积一定次数将得到一些得不到的パーティ能力。

C 实用快捷键

■**地图画面的地点切换**

——按L1或R1即可。

■**对话**

——按住R2的同时按X。

■**召唤术**

——在召唤术的演示动画movie中，按住R2再按X即可跳过；

——或者当召唤术的光球上升时，按X跳过。

■**战斗开始**

——战斗开始前按 R2+X。

■**复位**

——游戏途中，同时按开始键+选择键可切换至主题画面。

D 剧情攻略

第1话 [意外的开端]

—Where am I now—

雷库斯（レックス）是一名退役军人，为了生计当上了帝国屈指可数的大贸易商马鲁蒂尼家的家庭教师，在港口的镇子上与学生韦鲁（ウィル）见面。

在船内闲逛时被帝国的军官阻拦，原来无意中已经走进禁区。船突然遭到一群海盗的袭击，雷库斯加入战斗。正在此时，风暴袭来，韦鲁被卷入大海。为救韦鲁雷库斯立即跳入海中……就在雷库斯沉入海底生死一发之际，一个声音在耳边响起。（这家伙真的是去救人吗？汗）

<如果还不想死的话，就伸出手来>

雷库斯上岸后发现韦鲁与一只小召唤兽正受到一群凶恶的召唤兽围攻。正在他苦于无武器之时，随着那神秘声音的引导，一把青色光芒的剑从他手中出现，而雷库斯也在一瞬间变成另一个样子，实力大增。战斗胜利后剑消失，声音继续说……

<在想要力量的时候呼唤我，我就会出现，我与你的心同在>



[第1话开始]

主人公选择

↓

Aレックス(男)

Bアティ(女)

↓

召唤属性选择

↓

A机

B灵

C兽



D鬼
↓
学生选择
↓
A男
B女
↓
Aナップ
Bウィル
Cベルフラウ
Dアリーゼ
↓
职业选择
↓
A战士系
B召唤系
↓
VS海盗たち
↓
VSはぐれ召唤兽





●VS海盗たち
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……400
MONEY……0

●VSはぐれ召唤兽
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……700
MONEY……500
ITEM……サモナイト宝箱

第2话 [乐观的漂流者] —We are Pirates!—

在海岸线，雷库斯他们又遇到了海盗船长卡伊鲁（カイル）一伙，原来他们也因风暴而搁浅了。救了他们营



地的二名成员后，四人都成为同伴，韦鲁对海盗充满不信任，雷库斯倒觉得他们直爽得可爱，而且他们似乎知道剑的来历。

[第2话开始]

↓
迷你游戏「はりきりフィッシング」
↓
自由行动
↓
VSカイル&ヤード或VSソノラ&スカーレル
↓
二名海盗仲间
↓
自由行动
↓
VSはぐれ召唤兽
↓
另二名海盗仲间
↓
夜会话
——选择「行动あるのみ」进入

●VSカイル&ヤード
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……1100
MONEY……600
ITEM……Fエイド＊2

——选择「慎重に」进入

●VSソノラ&スカーレル
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……1100
MONEY……600
ITEM……Fエイド＊2

●VSはぐれ召唤兽
胜利……敌全灭
败北……主人公orカイルorソノラ死亡
EXP……3400
MONEY……2000
ITEM……真の腕轮、Fエイド、ゲドッグーの叶×2、ヤーラカの滴

第3话 [失落之岛] —Lost Island—

船还没修好，雷库斯趁空闲开始教授学生召唤术。海盗成员亚多（ヤード）向雷库斯摊牌，他们当初袭击船的目的就是为了夺到那把魔剑——碧之贤帝。此剑本来 是亚多为阻止召唤士组织——无色派阀的计划从组织中盗走的，但在与无色派阀的战斗中被帝国军夺走，雷库斯所乘的船上的帝国军队就是负责护送此剑的秘密部队。

为了找到修理船的材料早日起航，众人前往森林深处的发光场所向岛上居民求助，在那里遇到来自四个异世界的居民——四界村的守护人。

由于当年人类为做实验将他们召集到这个岛上令他们无法返回故土，让他们认为人类根本不能信任 ，守护人全体拒绝了众人的请求。大家离去后，雷库斯追上其中一个守护人，向他解释。

帝国军突然来袭，雷库斯和守护人共同保卫此岛，战斗胜利后终于得到对方的信任。

[第3话开始]

↓
自由行动
↓
行动选择
A青い灯り　B赤い灯り　C紫の灯り　D绿の灯り
↓　↓　↓　↓
A机界ラトリクス;B鬼妖界 风雷の乡;C灵界 狭间の领域;D幻兽界 ユクレス村
↓　↓　↓　↓
AVSロレイラルの防卫机械;BVSシルターンの鬼 妖怪;CVSサプレスの幽灵たち;DVSメイトルパの兽人たち
↓
自由行动
↓
追守护人
Aアルディラ
Bキュウマ
Cファルゼン
Dヤッファ
↓
自由行动
↓
VSビジュ所率帝国军部队
↓
夜会话
——选择ヤード进入



●VSロレイラルの防卫机械
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……6000
MONEY……4000
ITEM……チタンねじ、石：机、无、Fエイド、ゲドッグの叶×2、世界观介绍　08

——选择カイル进入

●VSシルターンの鬼　妖怪
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……6000
MONEY……4000
ITEM……一つ目の勾玉、石：鬼、无、Fエイド、ゲドッグの叶×2、世界观介绍　09

——选择ソノラ进入

●VSサプレスの幽灵たち
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……6000
MONEY……4000
ITEM……小さな教典、石：灵、无、Fエイド、ゲドッグの叶×2、世界观介绍　10

——选择スカーレル进入

●VSメイトルパの兽人たち
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……6000
MONEY……4000
ITEM……兽のしっぽ、石：兽、无、Fエイド、ゲドッグ　の叶×2、世界观介绍1 1

●VSビジュ所率帝国军部队
胜利……敌全灭
败北……主人公or守护人死亡
EXP……9000
MONEY……9600
ITEM……ベイグナート、石：灵×2、无×2、Fエイド、キッカの实、ゲドッグの叶

第4话 [海盗来袭] —Sea Gang Attack!—

正在大家修船之时，雷库斯救下一个脱水症的少女美美（メイメイ），她在岛上开了一间商店。有人趁夜到鬼妖村与幻兽村偷农作物，四界村的两位守护人找雷库斯协力捉贼，原来偷东西的是因风暴而遇难来到此岛的海盗加基库一伙，根据“不能不劳而获”的原则，众人让他们自食其力种粮食作为惩罚。

[第4话开始]

↓
自由行动
↓
各集落
↓
VS海盗ジャキーニ一伙
↓
キュウマ&ヤッファorアルディラ&ファルゼン仲间
↓
夜会话

●VS海盗ジャキーニ一伙
胜利……首领击破
败北……主人公死亡
EXP……12100
MONEY……23000
ITEM……トゲトゲオカリナ、ビー玉、石×2、Fエイド×2、カーッツの叶×2、ゲドッグの叶×2、ゴールデンルアー、オフダおむすび

第5话 [青空学校] —Dissonance Becomes—

雷库斯去仓库钓鱼时发现一名晕倒的年轻人，马上将其送到机界村医治。雷库斯接受在岛上授课的邀请创办了青空学校并拥有三个学生。两个新生上课吵起架来，使本就心情不佳的韦鲁愤愤而去，结果被帝国军抓走。帝国军队长阿斯利亚（アズリア）与雷库斯是帝国军校的同学，她已经成为帝国军第6小队队长。帝国队员比京

（ビジュ）不顾阿斯利亚的命令以韦鲁的性命要挟雷库斯，雷库斯再次变身，阿斯利亚见到后大吃一惊下令撤退。

[第5话开始]

↓
自由行动
↓



A狭间之领域　B风雷之乡
↓　　　　↓
AVS恶行召唤兽 B青空教室
↓
VSアズリア所率帝国军
↓
学生加入战斗
↓
夜会话

●VS恶行召唤兽

胜利……敌全灭
败北……主人公orフレイズ死亡
EXP……3000
MONEY……3000
ITEM……かみなりハンカチ、石×2、イチゴキャンディ×2

●VSアズリア所率帝国军

胜利……首领击破
败北……主人公or学生死亡
EXP……23300
MONEY……25000
ITEM……きれいな贝壳、石、Fエイド×2、カーッツの叶、ゲドッグーの叶、サモ缶、オコリンゴ×2

第6话 [不速之客]
—Gate of Erugo—

雷库斯在青空学校为学生上课，机界守护人阿鲁蒂拉（アルディラ）前来通知上次他救的年轻人已经醒来。年轻人失去了最近一段时间的记忆，但还记得自己的名字叫伊斯拉（イスラ）和小时候的事。雷库斯带他在全岛散步，正要回去时发现森林突然大面积枯死，四界的守护人也都在议论此事，但没有人知道原因。

鬼村守护人克由玛（キュウマ）告诉雷库斯，过去的召唤士在这座岛上做了一 个可以自行召唤异世界生物的召唤之门，召唤士的本意是想在岛上创造一个没有纷争的乐园。但由于召唤士们内部争斗，致使召唤之门运行失常，随意召出召唤兽。克由玛希望 雷库斯用封印之剑恢复召唤之门的运作。

雷库斯拔出剑后突然失控，兽界守护人亚法（ヤッファ）及时出现阻止，亚法转 而质问克由玛为何擅自将拥有封印之剑的雷库斯带到召唤之门。正在此时，魔兽突然出现，众人终于明白使森林枯死的正是这种召唤兽，召唤兽由于被召唤之门召来后未签下契约而四处横行。四界守护人邀雷库斯进入召唤兽巢穴将其女王消灭。事后，雷库斯将伊斯拉带回海盗船，卡伊鲁大方地接受了他。

[第6话开始]

↓
自由行动
↓
ラトリクス
↓
自由行动
↓
集いの泉
↓
VS召唤虫ジルコーダ
↓
自由行动
↓
VSジルコーダ＆女王虫
↓
アルディラ＆ファルゼンorヤッファ＆キュウマ仲间
↓
夜会话

●VS召唤虫ジルコーダ

胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……14800
MONEY……3200
ITEM……キッカの实、カーッツの叶、ゲドッグ　も叶、ミーナシの滴×2、エー テルサンド、メンタ ルメロンシュートメロン、ネムレナシ

●VSジルコーダ＆女王虫

胜利……首领击破
败北……主人公死亡
EXP……29900
MONEY……28000
ITEM……ポワポワベスト、石×5、ゴールデンルアー、サモ缶×3、ポワポワド リ ア、さかなオムレツ、オコリンゴ×2、世界介绍07

第7话 [交错而过的心]
—Noise of Heart—

机界融机人库洛恩（クノン）去旧召唤兽的巢——废坑中采集强化疫苗的材料，兽界村的孩子们诉说见到残余召唤兽，雷库斯立时想到库洛恩会有危险，于是匆匆赶往废坑将其救出。

雷库斯在森林中思考时遇到阿斯利亚，因雷库斯毫无战意阿斯利亚愤愤而去。阿斯利亚出身于帝国军事人才辈出的军人名门世家，她为了家族的名誉取代从小体质虚弱的弟弟成为军人，在军校也一直是优等生。雷库斯和阿斯利亚在同校时曾是竞争对手，但毕业后一个分在陆战队，一个分在海战队 ，没有机会共事。后来，雷库斯在第一次任务执行时失败后退役。帝国小队副队长送来了队长阿斯利亚的宣战通告。帝国第6小队的任务即是秘密运送此剑，为了能早日回帝国复命，阿斯利亚再次向雷库斯发起挑战。

[第7话开始]

↓
授课



↓
自由行动
↓
Aラトリクス
B森
↓
↓
AVS召唤虫ジルコーダ；B自由行动
↓
VSアズリア所率帝国军
↓
夜会话

●VS召唤虫ジルコーダ

胜利……敌全灭
败北……主人公orクノン死亡
EXP……3500
MONEY……3500
ITEM……石×4、ラムルカムルの叶、清酒、电磁バーガー、オフダおむすび、エ　ーテルサンド、原始肉

●VSアズリア所率帝国军

胜利……首领击破
败北……主人公死亡
EXP……49500
MONEY……33000
ITEM……石の拳、帝国轻铠参式、莲札、石×2、キッカの实、ラムルカムルの叶、救急セットサモ缶、メモリドリア、唐草うどん、アカルクルミ、フェミニスイカ、设定イラスト27

第8话 [卑鄙小人]
—Betratyer Sneers—

克由玛向雷库斯讲起此岛的过去，一名无色派阀的召唤士背叛其组织欲



图在此岛建立乐园，克由玛的君主利库多 （リクト）被其梦想所感染，为守护此岛与召唤士两人一同战死。当时无色派阀动用的终级武器是二把魔剑——碧之贤帝与红之暴君……正谈话时发现有人偷窥，对方被发现后匆匆逃掉。

四界村的居民们发现有人纵火，怀疑是帝国军所为。众人找到帝国军队，打败他们后才知道纵火者是那个精神异常的队员比京。比京将孩子们抓走并以此要挟，而他的同伙竟是伊斯拉，原来他是阿斯利亚的弟弟，同时也是帝国谍报部的间谍。为了抓到人质，伊斯拉利用姐姐将守护人调虎离山。

雷库斯将碧之贤帝交出后，伊斯拉仍不满意，提出要雷库斯的性命作交换。正在他要下手杀雷库斯时，鬼族公主米斯米（ミスミ）刮起的龙卷风予以阻止，继而张开结界保护孩子们。

[第8话开始]

↓
自由行动
↓
纵火事件
↓
自由行动
↓
VSアズリア所率帝国军
↓
VS帝国军
↓
ミスミ仲间
↓
夜会话

●VSアズリア所率帝国军

胜利……首领击破
败北……主人公or学生死亡
EXP……8200
MONEY……10000
ITEM……石×5（各色）
ブレイブ……无

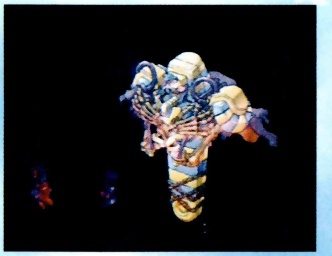
●VS帝国军

胜利……首领击破
败北……主人公or学生死亡
EXP……38000
MONEY……26000
ITEM……マグマストーン、石×3、キッカの实、サモ缶、原始肉、きのこピラフポイズパパイヤ、ムーブルベリー、设定イラスト28

第9话 [老师的假日]
—Happy Holiday—

大家决定让雷库斯好好休息一天，于是雷库斯邀上其他人一道外出郊游。

当大家回来时，一直安分守己种菜的海盗头加基库突然使用召唤之石召唤出召唤兽与众人开战 。战败他们



后才得知原来是伊斯拉在背后捣鬼，由于海盗们只是引起一场骚乱，四界守护人原谅了他们。

[第9话开始]

↓
自由行动
↓
VS海盗ジャキーニ一伙
↓
マルルゥ仲间
↓
夜会话

●VS海盗ジャキーニ一伙
胜利……首领击破
败北……主人公死亡
EXP……59500
MONEY……48000
ITEM……ネコわんど、イカスミスーロ、石×3、海盗弁当、サモ缶、サモ缶シルーバー×2、g三ドッグ、アタークナッツ、ネムレナシ

第10话 [错综复杂的真相]
–Malice from the Past–

加基库不顾副船长警告将鬼公主房间内找到的藏宝图上标示的宝箱挖出，结果出现一大群亡灵。亚法在召唤之门与怪物战斗时旧伤复发，雷库斯将其救回。雷库斯与海盗船上的同伴一起来到遗迹调查，进入大门后雷库斯再次变身并听到遗迹之灵的声音。
<继承的时刻终于到来！再次找到断开回路的零件——同样的相貌、同样的光之灵魂的适格者！新‘核识’将重新构筑‘共界线’！>

雷库斯突然陷入失控的状态，大家试图帮他松开手中的剑，却被突然现身的克布斯阻止。原来克由玛为使主人的召唤士朋友的召唤之门恢复运作，竟然想将牺牲雷库斯，亚法及时出现与克由玛打了起来。遗迹之声启动了光之屏障阻止众人接近，雷库斯的意识即将消失，这时一个神秘的年轻人的声音使雷库斯恢复意识。
<不要放弃!意志越坚决,心就越坚强!>

听到韦鲁的呼唤，雷库斯完全清醒,并替克由玛挡下亚法的攻击。尽管克由玛害雷库斯险些丧命，但雷库斯不想令任何人受到伤害。伊斯拉一直在一旁观看，见两人没有打起来终于现身。

[第10话开始]

↓
授课
↓



自由行动
↓
A据点附近 B集いの泉
↓ ↓
AVS海盗の亡灵；BVS亡灵召唤士
↓
VSイスラ率领的帝国军
↓
夜会话

●VS海盗亡灵
胜利……敌全灭
败北……主人公orジャキーニ死亡
EXP……6000
MONEY……6000
ITEM……石×2、救急セット、ゴールデンルアー、清酒×2、サモ缶、シュート メロン、シビレナシ、「血染めの海盗旗」（事件）

●VS亡灵召唤士
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……61000
MONEY……25000
ITEM……不思议な壶、石、オシャベリーの叶、清酒、サモ缶×2、オフダおむすーび、烈火井、シュートメロンオールベリー
ブレイブ特赏……15pts 能力「ひとときの瞑想」 等级16

●VSイスラ率领的帝国军
胜利……首领击破
败北……主人公死亡
EXP……91000
MONEY……29000
ITEM……マギスピア、ゴーレムペイン、帝国术衣三士式、石、救急セット、ゴールデンルアー、サモ缶、サモ缶シルバー、电磁バーガー、フワフワパスタ、メンタルメロン、ゲンキウイ

第11话 [昔日的残照]
–Incompatible Wish–

克由玛留下一封离别的信离开了鬼界村，雷库斯却查觉他仍在村中，返回村里的林中等待，克由玛终于现身相见，并道出一切的根源。

支配世界万物的根源之力被称为“共界线”，此岛的召唤之门就是无色派阀为了使用“共界线”之力而建造的。但是他们犯了一个错误，没有一个容器可容纳这种力量。试着成为其容器的“核识”的人，身心都遭到破坏，最后无色派阀将此处废弃。过去只有一个人成功地成为“核识”，此人就是召唤亚法的召唤士哈伊艾鲁（ハイネル），意图将此岛变为乐园的人。克由玛的君主利库多被其笑容和梦想所感染,愿意帮助其达成心愿。哈伊艾鲁成为“核识”，召出召唤兽抵抗无色派阀，无色派阀为了攻陷此岛，动用二把魔剑——碧之贤帝和红之暴君合力将召唤之门封印。哈伊艾鲁因超过身体极限而死，由于能将召唤兽送回的只有签下契约的召唤士本人，结果被召唤到此岛的召唤兽们再也无法返回自己的世界。这里的召唤兽们借助召唤之门学会了人类的召唤术，并拥有了近于不老不死的寿命,但是一旦走出此岛就会失去力量。

克由玛为了实现当年二人的梦想,不惜代价也想让召唤之门机能恢复运作,亚法认为岛上的人们好不容易过上平静的生活，无论什么理由也不能再启动召唤之门，重复过去的错误。是否恢复召唤之门，二位守护人让雷库斯做最终决定,雷库斯在听了两种不同建议后决定将遗迹封印。

进行封印时雷库斯再次失控,亚法的契约旧伤发作，幸亏关键时刻克由玛出手相助，他终于明白一直以来自己试图复活的只是一个过去的亡灵。帝国军又前来夺剑，雷库斯告知已把剑放在遗迹内封印，但对方根本不信,双方再度开战，不料战斗时雷库斯再次变身，只要适格者遇到危险,封印之剑不需呼唤就会自动出现保护其主。撤退时阿斯利亚表示只要剑还在雷库斯手上，帝国军就会再来夺。

[第11话开始]

↓
自由行动
↓
授课
↓
自由行动
↓
遗迹封印
↓
自由行动
↓
VSアズリア所率帝国军
↓
夜会话

●VSアズリア所率帝国军
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……103400
MONEY……50000
ITEM……ワインドクロス、帝国轻铠八士式、帝国轻铠十士式改、鬼封札、サモ缶、サモ缶シルバー×2、鬼ゅうりそば、カタメロン、オーライチ、设定イラスト26



第12话 [黄昏降临]
—Colorless—

克由玛向另两位守护人坦白自己擅自行动的真相，守护人们原谅了他，四人再次 为保守此岛而共同战斗。

帝国军的背水一战失败后，阿斯利亚完全失去战意。伊斯拉却表示自己仍有余力再战，原来他已经与无色派阀组织的头目拉塞鲁波鲁特家的当主——奥鲁多莱伊库 （オルドレイク）联手。无色派阀乘船通过岛外的风暴结界，在众人面前将同样来到此岛的帝国援军全部杀死。在阿斯利亚多次阻止无效后，伊斯拉竟为得到功绩对自己的亲姐姐痛下杀手。大怒之下雷库斯再次变身，发挥其继承者可怕的力量，奥鲁多莱伊库对雷库斯非常感兴趣，下令撤退。

[第12话开始]

↓
自由行动
↓
Aスクラップ场　B集いの泉
↓　↓
AVSヴァルゼルド；BVS帝国军
↓　↓
Aヴァルゼルド仲间；BVS无色派阀

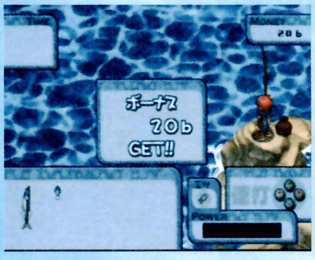


↓
夜会话

●VSヴァルゼルド
胜利……首领击破
败北……主人公死亡
EXP……9000
MONEY……4800
ITEM……スクリーマ、电气モーター、石、清酒、サモ缶×3、サモ缶ゴールド、シュートメロン、ポイズパパイヤ、オールベリー

●VS帝国军
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……116600
MONEY……32000
ITEM……シールリボルバ、时の怀中时计、石×2、サモ缶シルバー×2、トロリンピザ、ゲンキウイ×2、シビレナシ

●VS无色派阀
胜利……敌全灭
败北……主人公orアズリアorギャレ



オ死亡
EXP……100600
MONEY……40000
ITEM……シェイドシェル、ゴールデンルアー、サモ缶、サモ缶S、サモ缶G、ヨケーロラ、シビレナシ、オールベリー×2

第13话 [断罪之剑]
—Crimson Tyrant—

无色派阀欲将四界村的村民采集起来做成标本，雷库斯与四界村守护人为保守此岛与他们再次开战。亚多原本是奥鲁多莱伊库的弟子，而亚多的父母却被无色派阀所杀。原来无色派阀每次将村子破坏后，就会将村中的小孩培养成组织成员。亚多与身负相同仇恨的原无色派阀暗杀小队成员——斯卡莱鲁（スカーレル）背叛组织希望有朝一日能为父母报仇。雷库斯等人将伊斯拉打败时，他竟从手中拿出封印之剑——红之暴君，原来他就是另一位剑的适格者。伊斯拉与雷库斯两个持有对等力量与魔力的封印之剑的适格者打了起来，两把剑的交锋令大地为之震撼。

[第13话开始]

↓
自由行动
↓
VS无色派阀
↓
VS无色派阀
↓
夜会话



●VS无色派阀
胜利……首领击破
败北……主人公 スカ レル ヤードの战斗不能
EXP……151200
MONEY……33000
ITEM……眠り 薇ナイフ、マジックテープ、石×2、ラムルカムルの叶、救急セーット、サモ缶×2、サモ缶S、エーテルサンド、アタックナッツ、ムーブルベリー

●VS无色派阀
胜利……首领击破
败北……主人公死亡
EXP……167100
MONEY……52000
ITEM……青莲刀、シェイドシェル、火龙の牙、意思×2、サモ缶、サモ缶S×2、シュートメロン、アータックナッツ、マモリコット

第14话 [破碎的意识]
—Broken Mind—

雷库斯连日被恶梦惊醒，独自离开外出散步。阿斯利亚向其他人道出雷库斯当年退役的真正原因，据说是当年埋伏在他辞行的路上硬逼着他说的（笑）。

雷库斯在第一次任务中放走了向其求饶的旧王国间谍，结果使军方重要人物被敌人绑架。事后雷库斯主动上报了此事，由于他是帝国军校首席学员并对事件解决做出很大贡献，出于政治方面的考虑，高层将此事压了下来，雷库斯对此感到厌恶而退出军队。

担心老师的韦鲁在最初拾到剑的海滨找到雷库斯。雷库斯的父母当年在保护年幼的雷库斯时丧生，雷库斯恨自己无力保护双亲，为了使自己变强而选择当军人，希望有能力可以保护所有人。为了不增加更多的牺牲者，雷库斯终下决心杀死伊斯拉。

雷库斯与众人主动向伊斯拉宣战，可是在真要杀他的一瞬间，雷库斯才明白自己根本下不了手，尽管他知道要阻止封印之剑只有杀死适格者。伊斯拉再次变身袭来，就在此时雷库斯的剑竟然当场折断。封印之剑是心灵之剑，心强剑强，剑断心亡，剑被折断的雷库斯开始意识恍惚。此时灵之守护人法鲁塞（ファルゼン）飞身挡住了伊拉斯的攻击，雷库斯在其他三个守护者保护下被救走。奥鲁多莱伊库质问伊斯拉为何将本该回收的封印之剑破坏，伊斯拉得意地表示这本在他的计划之中，并实施袭击使奥鲁多莱伊库重伤。由于奈何不了惟一的封印之剑适格者伊斯拉，无色派阀只好撤退。

[第14话开始]

↓
学生
↓
自由行动
↓
Aユクレス村　B船长室
↓　↓
VS无色派阀　VS无色派阀

●VS无色派阀A
胜利……敌全灭
败北……主人公orオウキーニ死亡
EXP……10000
MONEY……7500
ITEM……ペット手帐、石×4、サモ缶S×2、サモ缶G、マモリコット×2

●VS无色派阀B
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……183800
MONEY……66000
ITEM……黑蔷薇ナイフ、必杀の卷物、石×3、クロッツアの实×2、ゴールデンルアー、原始肉、エイチピーチ、ムーブルベリー、

第15话 [心之答案]
—The SAVER—

失去剑的雷库斯不吃不喝整日关在自己房间里，大家都为他现在的情况担心，得知韦鲁失踪，雷库斯才离开房间。

在断剑的地方终于找到韦鲁，原来他在拼命寻找断剑的碎片，希望把剑修复救治老师被破坏的心。雷库斯明白，剑虽断但心还是自己的，于是重拾自信与学生商量如何收集起碎片想办法修复剑。此时韦塞鲁（ヴィセル）出现，表示他有能力修复魔剑，原来他是有名的魔剑铸剑师。雷库斯取到新剑后才听说大家瞒着他去了遗迹。雷库斯立即来到遗迹，在众人危急的关头持新剑将敌人击败。

[第15话开始]

↓
找学生
↓
剑断
↓
自由行动
↓
剑复活
↓
VSオルドレイク率领的无色派阀

●VSオルドレイク率领的无色派阀
胜利……首领击破
败北……主人公死亡
EXP……201300
MONEY……72000
ITEM……鬼无射の弓、ファントムシェル、宇宙からの石版、石、クロッツアの实 ×2、ラムルカムルの叶×2、救急セット、サモ缶G、カタメロン、マモリコット

第16话 [心愿]
—His Will—

雷库斯为韦鲁上最后一堂课，内容是将其打败，可是以韦鲁和召唤兽的实力都不是雷库斯的对手，韦鲁下定决心全力一击竟令雷库斯无意中变身，他当即宣布韦鲁的学业合格。

阿斯利亚告诉雷库斯与四界守护

人伊斯拉多病的体质可能是因为受到无色派阀召唤士的诅咒。

为了挽救伊斯拉，雷库斯在与他决斗时,将其手中的红之暴君打坏。伊斯拉却仍毫无悔意，就在大家劝说他的时候，伊斯拉突然伤口裂开血流不止，所有人的治愈术都无效。

此时奥鲁多莱伊库再次出现，原来伊斯拉的父亲曾多次破坏无色派阀的计划，所以伊斯拉从小就受到无色派阀召唤士的病魔之诅咒。此诅咒会



让伊拉斯一直受到 病魔的折磨，但无法死去。以前因为伊斯拉加入无色派阀，奥鲁多莱伊库之妻才对其用暂时治愈的法术使其康复,但是伊斯拉得到封印之剑后,红之暴君强大的 力量缓解了诅咒之力,他当即背叛组织。当剑被雷库斯打碎后，伊斯拉之所以能 活着完全是因为使其不死的诅咒之力，现在奥鲁多莱伊库将诅咒解开，伊斯拉转瞬就会死去。

伊斯拉用尽最后之力再变身攻击奥鲁多莱伊库，但已重伤的他被其轻易打败。伊斯拉认为自己根本是不该出生的孩子，临死前其强烈的憎恨使遗迹封印破解。

[第16话开始]

↓
毕业考核
↓
自由行动
↓
VSイスラ＆亡灵们



●**VSイスラ＆亡灵们**
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……219600
MONEY……75000
ITEM……ステルスシェル、合金无线机、石×2、ジュウユの实×2、クロッツア の 实×2

最终话 [乐园的尽头] —Last Resort—

封印破解后，怪物四处袭击村民，岛上所有人都联合起来共同保守家园。雷库斯 等人在遗迹核心处与亡魂展开最终决战。

[最终话开始]

↓
自由行动
↓
VS亡灵たち
↓
VSハイネルのディエルゴ
↓
エンディング

●**VS亡灵たち**
胜利……敌全灭
败北……主人公死亡
EXP……238700
MONEY……0
ITEM……キッカの实×2、ジュウユの见×2、救急セット×2

●**VSハイネルのディエルゴ**
胜利……ディエルゴ击破
败北……主人公死亡
EXP……－
MONEY……－
ITEM……－

E 通关之后

■**通关**
——获得パーティ能力「勇者の传记1卷」「金储けの秘决1」

c**二周目**
——二周目后，游戏中会出现不一样的情节，一些特殊人物仲间必须在二周目

■**无限回廊**
——二周目在美美的店选择「试练を受けたい」

F 其他

■**ブレイブクリア(break clear)的条件**
1.道具最多使用3回（除钓りのえさ、ルアー、海贼弁当）
2.仲间无死亡(包括召唤兽)
3.一定等级以下通关

■**因果值(カルマ)**
——游戏中存在因主人公采取另类行动而增加点数的设定，暂且称作“因果值 ”。此数值高可使特定仲间加入，进入badend。增加因果值的行动如下：
1.选择与主人公不相适的选项；
2.事件之外拔剑觉醒；
3.战斗中己方角色死亡；
4.与イスラ亲近。
——到12话时,如果因果值达到一定数值,会突然进入最终话,进入badend。

G 仲间条件



■**クノン仲间**
5话选择「迟う气がする」
6话选择「うれしかつたから」
7话的クノン事件clear
8话选择「そんなことない」
——アルディラ的等级和好感度达到一定程度。
——以上条件满足，在9话和10话之间出现附加剧本「乱れた振り子」,clear后10话在ラトリクス クノン仲间,要注意降低アルディラ的战死数 。

■**スバル仲间**
5话与其对话
6话与其对话
8话选择「そうかな 」
——キュウマ或ミスミ的需要在一定等级以上。
——满足以上条件后，10话和11话之间出现附加剧本「母と子と」，clear后スバル仲 间。

■**フレイズ仲间**
5话在まやかしの森发生事件
5话的フレイズ事件clear
5话选择「大 泱扦工瑜汀6话选择「好きだからですか 」
9话选择「迟うんです！」か「そうじゃない！」
10话夜会话与ファリエル会话
——以上条件满足，11后终了后フレイズ仲间。
——除此之外，需要ファルゼン的等级达到一定程度，并与因果值有关。

■**アズリア、ギャレオ仲间**
——在1话中选择船内溜达，遇到帝国军。
7话选择「话をする」
8话选择「道を让る」
12话夜会话选择「？？？」
——因果值尽可能低，并满足以上条件。在12话之后出现附加剧本。事件战斗胜利后アズリア和ギャ レオ仲间。

■**ヴァルゼルド仲间**
8话与其对话
10话与其对话
12话与其对话，将他打败

■**メイメイ参与战斗**
第9话「ルーレットで运试し」中取得特赏，下次战斗可加入一次仲间。

■**メイメイ仲间**
——2周目以后限定
——1周目的第16话，在ヘイゼル和メイメイ事件得到「メイメイの手纸」。
——2周目后会继承「メイメイの手纸」
——在第4话与メイメイ初次见面，出店之际会发生「メイメイの手纸」从主人公的 衣袋中掉落的事件，读过信的メイメイ即会仲间。

H 番外篇

满足一定条件,ED后「秘密メモ」入手,2代角色登场的「番外编」出现。
因果值尽可能抑制；
——ヘイゼル在战斗中登场必定打倒；
——16话ラトリクス的ヘイゼル事件发生。

■**イスラ结局**
——二周目以后，满足以下条件：
1话选择「甲板へ出てみる」
6、7、11话的夜会话选择「？？？」
16话与アズリア的会话选择「本当にそうなのかな」
16话イスラ战后出现的选项中选择「あなたの望みを闻かせて」
——尽量不要拔剑，在イスラ背叛之前要多与其对话。

I 技巧与趣闻

■**特殊敌人**
自由战斗中，极少情况下有可能出现本不该出现的敌人，将其打倒后可获得稀有道具。由于出现率相当低，所以想获得道具的话就只有反复挑战+撤退。

■**秘密记事**
开场moive终了后，在切换成主题菜单画面之前同时按L1、左、□、start键，会听见メイメイ的声音，画廊中追加「秘密のメモ」。

■**画廊**
プライズゲッター事件中可取得「世界观介绍」「アニメ素材」之类的插画。入手后即使复位也可以在画廊中追加。所以在プライズゲッ ター中反复复位即 可无代价地给画廊添加插画。

■**スカーレル和ファルゼン的性别**
两个人都可以装男性专用装备和女性专用装备。

■**通告**
等待开始画面的时候，可以听到各种版本的“游戏注意事项”的通告。通过关后仅从声音和说话方式就可以判断出是游戏中哪位角色，非常有趣。

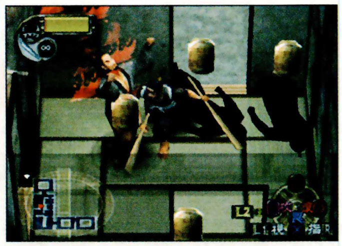
最离谱的就是召唤兽们的通告,因为根本听不懂它们在说什么(笑)。

—— 全文完 ——

作者：LIGHT（光明・Shining）



妄想传 恶代官2





和前作一样，本作采用暗器机关制敌。《恶代官》这款游戏已经从简单的模仿影牢转变为一款集恶搞、模仿秀、日本风俗为一体的新游戏！游戏中加入了各种熟悉的动画或漫画场景，如九恶以后模仿机动战士高达的情节……游戏中还穿插着不少著名角色，几乎每一位都是日本历史上赫赫有名的人物。比如，括佩里提督、复活节岛头像等。习惯大作的朋友们偶尔尝试一下这款游戏，就会发现这也是一款难得的佳作！

PS2	厂商：D3		发售日：2003.7.31
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

[游戏系统解析]

舞台 选此项可进入任务模式。游戏正统关卡为12关，其中8关是常规关，4关是游戏关。另外还有3个隐藏关，要等游戏一周目通关后才可进入。每关只要打穿一遍以后就可反复攻略，积累资金。

买入 顾名思义，买入是指购买一些道具和开发新机关。里面的东西千奇百怪，有陷阱、人物、还有各种药品道具，随着游戏的进行会逐渐出现更有价值的商品，获得这些新物品和人物当然是要花费金钱的！

准备 只开发还不够，因为开发的东西不经过装备是不会出现在实战中的。选择此项选择，在需要使用的道具上按△就可以装备了。也可以装备一些保镖和道具，装备的方法是相同的，开发过的道具一定要到这里来装备。另外，游戏中陷阱的升级也在这里实行。





日记 专门用来记录游戏进度之用，使用日本古式的书写方式，感觉十分古朴。

其它 一些关于游戏调整方面的选项，比如手柄的震动开关和音乐选听等等。

[流程攻略]

正式进行游戏之前会有关于攻略的解说。游戏中所需要的机关实在太多，只能将其具体做一划分，例如：捕获类等于（虎ばさみ）一类的作用，射击类等于（大筒）一类的作用等等。本文中为了方便大家识别，陷阱和机关只以类型区分，而不具体说明道具名称。显示敌人状态的两个槽分别是HP与警惕值，HP降到最低会死亡，警惕值在最开始时的颜色是蓝色，一旦被纠缠住就会降低，降低到一定程度就会踩中机关。迫使其降低的方法有两个，一个是派遣人员上去纠缠，另一个则是自己上去吸引他来追。

游戏中每关的开始都会有一段很短的情节，大部分都是展现恶代官羽流内匠头助平爱的私生活的，其中有教室、体育器材室、甚至三角木马与皮鞭……有兴趣的玩家可以欣赏。

第一恶 「はじまりの部屋」

弁天堂中，恶代官羽流内匠头助平（前代恶代官助兵卫的儿子，怪不得长的一样）接过奸商弁天堂菊藏送来的黄金，不禁笑逐颜开。就在此时一个身穿蓝色罩衣的人闯了进来！之后劝恶惩善的时代剧正式拉开了帷幕……

■舞台名称：飞ぺ！恶代官

■敌人：旗本退屈男（1）



布置陷阱

首先用○键调出菜单，菜单有两个选项，第一个是购买陷阱和保镖，第二则是将正义的伙伴带回。第一关提供给的陷阱较少，只有滚石、落穴、捕获等几类的小机关，利用这些小机关按照一定顺序摆放整齐。即：滚石、捕获类、滚石触发机关、落穴的顺序。敌人首先会掉入落穴中，给你创造逃离自己设下陷阱的时间，之后敌人从落穴中爬出来，会踏中滚石的机关，滚石会向它滚来，在这之前由于前面还有捕获类，所以会被牢牢的抓在上面，这时滚石就会顺势轧过他的身体对其造成连击伤害。敌人在发现你之后会一直追下去，警惕值降到蓝色时就会踏中陷阱，否则视为无效。解决的方法有两个，一个是自己亲自上去吸引他的注意力使其降低警惕，另一个方法则是在他登场的位置布置一堆杂兵。前者功效大后者功效小。

这关的地形相对简单，只要在走廊等狭窄地方设制机关就行，而且要是双排的！等旗本退驱男被机关打死后走过去找到一个？型的符号，里面有道具出现，之后过关。游戏中所得的道具大部分都需要关后的评价，所以尽量要减少时间、减少陷阱的数量，减少我方死亡的人数才会取得好道具。

第二恶 「义贼の屋根上」

正在内匠头助平和菊藏庆祝胜利时，突然从天花板上掉下一封信来。信中所记载的是义贼鼠小僧今晚要来惩罚弁天堂与助平恶行的宣告……

■舞台名称：山吹色に魅せられて

■敌人：义贼鼠小僧（1）



本关的地形和上关几乎一样，惟一的变化就是将方向颠倒过来，并且加上了房屋顶部的场景。义贼鼠小僧的入侵路线是沿着右边的房顶慢慢向后院移动。对付的方法是先在其出现地点布置好一些保镖之类的角色，之后在后院的楼梯口处布置大量的单向滚石机关，这种机

关由于会轧过地面，所以要注意滚石的底下不要摆放任何触发式机关，否则就浪费了。每个滚石从触发到滚动是需要时间的，所以尽量把滚石之间的间隔拉大，以防敌人起身之后的无敌状态使陷阱失效！如果有幸他活着走出了滚石区，那么后面的大片捕兽夹也绝对可以制其于死地！他死后会出现？符号，直接走过去就可得到道具！

游戏一［おび回し2］

这个游戏可说是恶代官这款游戏的特色，一代时也出现过。不过游戏的形式有些改变，不再是单纯的摇动摇杆了，而是在一群相扑和歌舞伎中卷过人来转，具体的方式是：先选定好要转的歌舞伎，之后



按○键确定，捕获，之后立刻摇动手柄上的摇杆，在规定时间内转到最高圈数，之后会根据所转的圈数来分配奖金，失败的卷人会把相扑力士拽过来，当然也是要转的……如果不吐算你有定力（笑）。前期缺钱时可以到此处来反复操作赚取奖金。

第三恶
「仁义の川原」

远处，一艘巨大的飞船一样的东西降落到河边，原来这就是恶代官的新城堡武器。正在两人欣赏这伟大的武器时，清水的次郎长带领手下来到了恶代官的住所……

■舞台名称：战场は川原

■敌人：清水的次郎长（1）、大政（1）、小政（1）

本关的敌人人数为3人，清水的次郎长不会首先登场，大政和小政会分别出现来打头阵，这两人会在地图的左边和右边登场。由于地图中的桥有很多，所以要在桥上下工夫。将桥头的两边全部用矢筒向桥中心位置瞄准，其一旦踩中陷阱就会万箭齐发，桥中心的位置放满捕兽夹。先夹住再射击的话会使他受的伤害更大！另外，不要忘记在地图的左边和右边分别布置一些保镖先生之类的人物来吸引其注意力，大政和小政死后，清水的次郎长就会在右上角登场，难度相对来说，其实还不及大政和小政来得要高。如果这时已经没有了保镖可以自己亲自上去引他进入陷阱，引人时要注意把敌人带入有捕兽夹的地方，这样才能为自己拖延逃跑的时间。另外，不要以为敌人被夹住就安全了，如果你这时靠近攻击仍旧会遭到严重伤害的，要尽量避免敌人将你夹击的情况出现。

第四恶
「ヤソぐのトレソドお台场」

佩里的军舰来了，这次来不是为了敲开国门而来，而是专门为了讨伐臭名昭著的羽流内匠头助平而来……助平的名声好大，居然已经传到了外国人的耳朵里。这时的内匠头面对军舰不知道是该高兴还是该生气才好……

■舞台名称：东京湾血に染めて

■敌人：ぺりー（1）

舞台终于转移到了港湾，地图是由四面环行的通道组成，最适合摆放循环的陷阱，摆放方法如下：射击类武器（大筒、矢筒），之后是捕兽夹、触发机关，在每一个通道口都要双向设置两组，以防其绕开陷阱。触发机关最好摆放在其经常通过的道路上。如：房门前，上通道的楼梯口处，保证其肯定会被触发。之后在周围的宽阔地布置保镖先生，狭窄的地方则用捕兽夹填满即可。佩里会在屏幕的右上角处登场，尽量少让家臣与其正面交火，只要能吸引其注意力即可，不必作无谓的牺牲。等到他绿色的警惕值变成蓝色后就可以引他上环行陷阱线了。之后不用过多的吸引，看着他闯陷阱时倒在你的脚下！

游戏二［问答百万石］

这个游戏有点像类似于抢答一样的游戏，通过提问，你要在游戏提出的四个问题中选择一个正确的答案来回答。这些问题中主要是以历史知识和地理知识还有日本民俗知识为主，最高的奖金是10000两，想要拿到这笔赏金还真有点困难。

第五恶
「梦破れた城壁」

挡在羽流内匠头助平面前的正是日本历史上有名的西乡隆胜，这位促成萨长联合的大人物也为助平的恶行感到不满，于是带领忠犬ッソ一起住进了这座战国时代难攻不下的名城来抵挡助平的脚步……

■舞台名称：乙の鼓动

■敌人：西乡隆胜、忠犬ッソ



D3做的游戏真是恶搞至极，不单改编动画，连著名的西南战争角色也不放过，敌人里居然还出现了狗！如果被狗咬死的话确实是有够逊的！本关的敌人比起前几关来说要好对付得多，人走的不快，狗也不是很强，所以布置的陷阱要尽量围绕地图下面进行布置，而且不要使用很贵的陷阱，可以找些便宜的使用争取在此关中取得比较好的成绩（如：矢筒、滚石一类）。有一点仍要注意，敌人登场位置的保镖一定要布置，否则机关陷阱就都是无效的！此关的地形以狭长为主，发挥以往的实力吧！在经过一番较量之后，这位国民英雄和他的狗终于也倒在恶代官羽流内匠头助平的脚下。

第六恶
「连转潜水舰」

热带附近的太平洋海底，沉睡着一座美丽的宫殿，传说中里面藏着无数的黄金与财宝……

■舞台名称：暗默の了解

■敌人：龙宫城主乙姬（1）

就在连转潜水舰快到达目的地时，舰中突然传来了警报！有一个不明身份的女子闯入到舰中！被打



搅了兴致的助平怒火中烧，立刻起身消灭乙姬……

本关的地形是整个游戏中最简单的一个地图了，是个横线型的，中间的房间也都是四方形的，很有利于陷阱的布置。不过，陷阱的布置最好以单程行进的路线为主，也就是说，只准备一个方向的陷阱即可，因为这条道路很长，路上的几乎都是必经之路，所以没有必要多浪费金钱。如果不放心的话可以在最左边的房间里多布置一些机关，敌人的行进路线固定会从最右边的一个房间依次向左边的房间移动过来，所以必须在最左边的房间放置大量的人员，在每个房间之间的连接过道之处尽量使用一些威力大的武器，但不要放置太多，否则敌人触发机关之后，虽然被第一个伤害到，但是倒地起身之后是无敌状态，就算有二连发打到她的身上也是没有效果的！只有循序渐进慢慢来，打中一下是一下，逐渐造成的伤害迟早会要了她的命的！

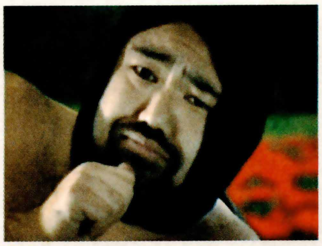
游戏三［くの一取调べ］

游戏的玩法是找出内容相同的牌面来对在一起就可以将两张牌相互抵消。其中会有一些特殊牌面，对中后会出现一些很恶搞的图片，如果有兴趣可以慢慢玩，虽然要花些时间，但是所获得的金钱也是相当可观的。



第七恶
「妖岛イースター」

潜水艇缓缓的来到了被称呼为世界七大不可思议其中之一的一座岛屿，在岛屿上恍惚有一个巨大的身影在晃动……



■舞台名称：野望は传说から复活へ

■敌人：石像神モァィ（1）

敌人的石像神モァィ长的很像复活节岛中的石像，但是有一点不同的是敌人的头上会戴着一顶帽子，石像神还拥有一种特殊的能力是召唤我方死去的家臣，非常可恶。战

斗开始后让一到两个家臣先去引诱它触发机关，之后再和它在布置好的阵法中绕圈子。要注意不要把太多的家臣留在后面，石像神モァィ的攻击可以造成面积伤害，不要浪费金钱。我方的家臣一旦被打死就会变化成为石像神モァィ的样子来攻击助平,不过由于都是石像的关系所以移动的速度都很慢，可以很轻易地从他手中逃走。对付石像神モァィ的同时也要小心他变化出的石像，吸引他降低警惕值不是什么问题，只要合理的安排好逃跑的路线，战胜他就变得十分容易。最后,有一点需要注意,一般的陷阱对其造成的伤害不如大筒造成的伤害大,所以要尽量在必经之路上布置陷阱。

第八恶
「决斗の圣地严流岛」

在返回日本的道路上，需要经过南隅一个名叫严流岛的地方，传说岛上有一位著名的剑豪——宫本武藏！

■舞台名称：巨大な防御线

■敌人：'户梅谦（1）、佐佐木小次郎（1）、宫本武藏（1）



敌人首先出场的是宫本武藏小说中登场的户梅谦，他会在房间右方出场。这家伙名头虽然响亮可惜脑子有问题,很容易用陷阱消灭。首先在右方上角的方形走廊中布置大筒与矢筒等射击类陷阱，中间放满捕获类，只要与其不停地兜圈子就能很容易地消灭他。之后第二拨的敌人出现，在房间左边佐佐木小次郎登场,佐佐木小次郎非常聪明会主动识破陷阱,而且警惕值也很高。所以除了由我方人员降低其警惕值之外还要尽量由我方引发陷阱攻击敌人，否则的话他会全部将攻击弹开。最后，宫本武藏登场手持船桨出现在地图的正下方，此人十分厉害，除非恶代官亲自上阵引诱敌人上钩否则他会始终保持警惕不踩中机关。当然，如果这时你还有家臣的话也可以让他们冲过去，可以适当的降低敌人的警惕值。所以,为了对付这种情况，多在右边三个串连



起来的房间出口处布置射击类机关，如大筒和矢筒之类的，助平则躲在安全的地方射到他死……

游戏四［愿佛射击[]］

本关中的情景完全是模仿机动战士高达中的情景……城堡似乎是白色基地，恶代官驾驶的好像是个装着佛头的高达……发进时的对话，操作平台完全与高达无异……

操作方法十分简单，如同平常的射击游戏一样，用方向键来控制移动〇键是发射子弹攻击敌人。如果对射击类游戏精通很轻松就能取得好成绩！

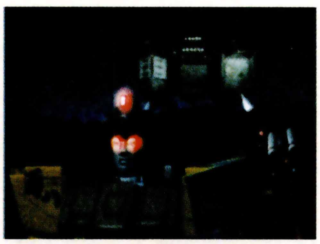
第九恶
「强袭战舰白基地丸」

百八号屹立于大地之上！就在正要出击之际却因为操作的关系一下子撞到了房子上爆炸了……正在这时三个僧兵出现（有点像黑色三连星的登场）……世界上最先进的空中船完成了，它拥有超过音速34倍的速度，大炮的威力可以轻易地将巨大的江户城吹飞！

■舞台名称：爱・战死

■敌人：武藏坊弁社庆—武藏坊弁快庆—武藏坊弁运庆

看似黑色三连星的武藏坊三人共同登场，上面、左面和右面都被其将道路封锁，好在中间的通道与



下面的相连，较容易逃出。在战前所布置的陷阱最好以大筒和矢筒等射击类机关为主，决战的场地以下面的狭长通道为最佳，上下两个出口用射击机关堵死，中间再布置落穴，触发机关也要安放进去。敌人登场后先与保膘等角色战斗可以消耗一部分警惕值,之后尽力与三人周旋，将三人吸引到一起，最后慢慢带入下面狭长通道的陷阱机关中。只要运用得当，不用走上2回敌人即可全灭。另外中间部分会有一个千两箱，只要踩动分布在四个角落中的机关，中间的通道自然会打开。

第十恶
「死の黑月」

德川葵纹底下掩藏的原来就是恶代官的父亲，想要成为最强的恶代官就要踏着他的尸体前进！





将军助兵卫出现在两人的眼前，原来上作中的主角主水助卫就是内匠头助平的父亲，为了实现自己的理想内匠头助平必须踏着父亲的尸体前进，走上这条奖恶罚善的道路是不能再回头的！为了维护幕府的和平将军助兵卫将自己秘密研制的武器出动，一个外形类似于地球仪的飞船……黑基地丸。

■舞台名称：みんな走らんかい

■敌人：将军助兵卫（1）护卫（4）

本作最后的一关，在准备的选项中选择装备陷阱，之后切入菜单用左右键来控制增强效果。一般来说一个机关有三个增强加值，最好选择攻击次数的增加，这样可以提高陷阱的使用次数。

本关的敌人会分两次出现，第一组是四个守护者，他们会分别从地图的四个角落一起登场，并且会向中间移动过来。当第一组打倒后，第二组将军助兵卫在中间的小屋附近出现。如果嫌安放陷阱麻烦，可以选择一种比较耍赖的方法，将地图的拐弯角落和中间的小屋处放满捕兽夹，别的不要放。当陷阱的上限到达最大而无法安放时，改为布置保镖在四个角落和中间的小屋。这样做的效果是使四个护卫无法近身，他们每走一步都会受到很大的伤害。如果必要可以把所有的伤害全加到捕兽夹上，基本上你连看见他们的机会都没有，他们就都死掉了。之后将军助兵卫出场，找个角落藏起来，消耗警惕值的任务就交给家臣去做就可以，之后就可以等待他慢慢地被折磨至死……如果出了意外可以在拐角处适当吸引一下他的注意力。另外，要注意每过一段时间，战场会掉落一部分，如果掉下去会受到HP减少的伤害。另外，地图的四个角落里都有一个红色按键，这就是打开找到千两箱的机关，只要把四个角落里的机关全部触发，中间的小屋中就会出现道具。

一切终于都结束了，助平和菊藏共同欣赏着落日的余辉，天上飞过的运输机似乎有点眼熟……

番外恶
「刑场」

本关是游戏通关之后再次进入舞台的选项时出现的。游戏的难度为高，登场的敌人有15人之多。虽然敌人是一一登场挑战，可这些敌人都是以前关中出现过的，有些难对付，如果想凭借一次通过后的实力去闯的话似乎不太可能成功。此关的地形十分普通,中间一条走廊、两边环绕柳间。有三条路可以使敌人杀过来,而且我方陷阱的数量也有上限。不能随心所欲放置,用陷阱消灭敌人应该不是件难事,难的是怎么能让有限的陷阱发挥最大的功



效。如果有时间的话,最好等到我方开发出强力的陷阱或者是把一般陷阱的攻击次数增加到最高。否则就要面临弹尽粮绝的困境。

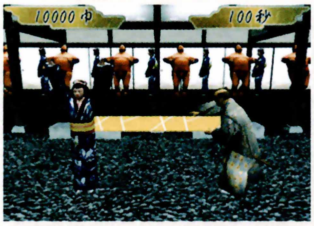
技巧&心得

■1.陷阱设置在出入口&拐角处

无论是多么强有力的陷阱,如果敌人没有进入也就没有意义了。所以，陷阱最好是设置在敌人必经的拐角、小房间的出入口、独径。另



外要注意，在陷阱机关发动时靠近，自己也会受到伤害！特别是对效果范围广大、伤害较大的火属性陷阱要小心！最好把触发机关放在自己不容易触发的位置。



■2.按钮设置在陷阱附近

“仕挂け烛台”、“岩石の母”等部分陷阱，需要靠按开关来发动，发动时机非常重要。敌人大都会来追赶恶代官，如果将陷阱和按钮设置相距太远，那么好不容易设置的陷阱就有可能白白浪费了。按钮设置一定要尽可能靠近陷阱，这样就能估测好时机，在敌人接近时使陷阱机关发动。

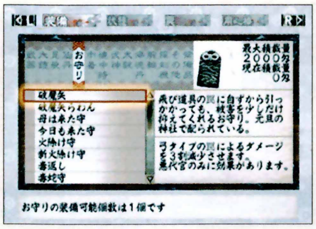
■3.使用虎ばさみ+油壶构成连击

使敌人连续陷入陷阱机关即可形成连击，伤害倍增。由于单体陷阱不能给与太大的伤害，所以推荐使用“虎ばさみ”先使敌人驻足，再点燃周围设置的“油壶”形成连击。此处要注意，切勿忘记设置发动“油壶”所必需的点火设备“仕挂け烛台”。

■4.无赖陷阱大法

游戏中经常会出现一些对于陷阱警惕值非常高的角色，尤其在最





后几关中想使他们踩中陷阱更是难上加难。此处提供一个比较无赖但是很管用的方法：第一，将捕兽夹一类可以将敌人抓扣在地下的机关进行升级，别的不用，只加攻击力就可以，之后选择装备；第二，进入想要完成的一关，在地形复杂处，如拐角，通道，或者地形狭窄的地方布置这种机关；最后，在敌人登场的位置要布置大量人员。战斗开始后敌人会首先与边上的人员做纠缠，从而降低部分警惕值，之后会走进满地夹子的地狱！他只要看见你就会冲过来，但是每走一步都会受到很大的伤害，只要你不停地朝有机关的方向退去，就可以很轻易地消灭他了。请注意由于此法比较无赖，所以过关后的得分不会很高。

作者：LIGHT（光明 · Shining）



部分陷阱机关&装备品效果一览

●陷阱机关

名称	价格	效果
列樽	60	点火后爆炸。但是需要蜡烛来点燃。
岩石の母	70	滚动的巨石。可以对敌人造成压伤。
油壶	70	效果是使周围燃烧，也需要蜡烛来点燃。
落とし穴	40	如陷坑一样的效果。
仕挂け烛台	20	是触动火属性机关的必需之物。
虎ばさみ	60	可与油壶配合形成连击的陷阱机关。
跳ね板	6000	弹飞敌人并使其警惕值降低。
火吹土龙	4500	持有炎属性的射击类机关。
空桶	3200	使警惕值降低。
转送机	2000	瞬间移动至想去的场所。
仕挂け枪	3800	由地面向上突刺的长枪。
オトリ人形	5600	模仿恶代官的样子制造的人形，接近后会引发痉挛。
冰オトリ人形	6300	使攻击它的敌人冻住。
毒オトリ人形	6300	受到攻击喷毒。
伪茶运人形 · 正义	4700	人接近后爆炸。
仕挂け人形 · 防御	5800	人接近后射箭。
蜂の巢	6000	按按钮放出大马蜂，只攻击敌人。
矢筒	4700	发射箭矢的大炮。
大筒	6700	将大阪之阵使用的大筒，攻击力惊人。
火吹孔	3500	给飞行道具附加火属性。
炎吹童子	8000	按按钮可向指定方向喷射火炎。
回转床	3400	可改变飞行道具的方向。
回转床 · 水	4600	改变飞行道具的方向并附加冰属性。

●武器

名称	价格	效果
炎瓶	3800	使周围一带成为火海。
冰瓶	3800	使周围一带冰封。
毒瓶	3800	向周围一带喷毒。



●保镖

名称	价格	效果
家臣	100	有忠诚之心，战斗时总是跟在主君身后。
折助	5	很便宜的一种保镖，但是能力低下。
浪人	80	拥有一定的实力，可以作为雇佣的主要对象，能力不错。
力士	1200	超强力的保镖，HP很高但是价格也不菲，可以适当雇佣。

●道具

名称	价格	效果
ぽっど	12000	使部分武器的弹数、使用回数增加的特制腰包。
铜仙丹	8000	生命力增强。
怀中时计 · 一石	4000	准备计时增加。
腕轮 · 初级	4800	攻击力增加。
十里镜	600	表示部下和陷阱机关的位置。
百里镜	700	表示部下和保镖的位置。
千里镜	800	表示部下、陷阱机关、保镖的位置。
そよ风の钟	5700	装备后陷阱机关和保镖的复活时间少许减少。
英雄デッキ	100000	欣赏动画。





超级机器人大战D

スーパーロボット大戦D

GBA		
厂商：BANPRESTO	发售日：2003.8.8	
类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

[分支一览]

序章 地球が消えた日

"研究员たちの脱出支援を优先する"（A路线并地上路线）

第1话……闭ざされた世界で
第2话……激震の大地!真ドラゴン复活!!
第3话……恶梦!インベーダー早乙女!
第4话……飞ばせ铁拳!ダブルジンガー!
第5话……战祸の中で立ち上がれ
第6话……Mr.ネゴシエイター
第7话……憎しみは は激斗の中
第8话……阳光下の战い

"遗迹内に突入し,救助に向かう"路线（B路线并宇宙路线）

第1话……或乱の宇宙(そら)で
第2话……最恶な来访者
第3话……刻の泪は止まることなく
第4话……オレの歌を听け!第5话 少年たちは战场へ归る
第6话……战う女市长 エースのミリア!
第7话……苍き人类のゆりかご

总路线

第9话……结成 特殊独立战队
第10话……ブリティデビル
第11话……その名は"破灭"
第12话……恐怖の宇宙病 ペムポーグを捕获せよ!

男主角路线（A路线）

第13话……アイスドール・グラキエース

女主角路线（B路线）

第13话……命运の风

总路线



第14话……降临!南海を断つ邪神!!
第15话……强袭!ギシン星间帝国ベガ舰队

"木星に行く"路线（A路线）

第16话……ジユピター＝ミラージユ

"カイラスギリ－攻略作战に参战する"路线（B路线）

第16话……对决!マーズとマーグ(2)
第17话……カイラスギリ－攻略战

总路线

第18话……背中ごしのセンチメンタル
第19话……アナザーアースより来たるもの
第20话……银河の虎
第21话……PLANET DANCE
第22话……ザール舰队总司令クロッペンの挑战!
第23话……壮绝!巨大ローラー作战!
第24话……闻こえないレクイエム
第25话……生と死の咒缚

地上路线（A路线）

第26话……响きあう魂の行方

宇宙路线（B路线）

第26话……私に、さよならを

总路线

第27话……夸り高き反逆者
第28话……战场の父 战场の子

"旧エリオス领へ向かう"路线（A路线）

第29话……暴かれた真实
第30话……反逆のクロッペン

"エンジェル=ハイロウ攻略"路线（B路线）

第29话……幻觉と踊れ
第30话……狂乱のエンジェル=ハイロウ

总路线

第31话……黑暗の皇帝

"ギシン星间帝国へ向かう"路线（A路线）

第32话……反乱惑星の对决!
第33话……卑劣な皇帝ズール
第34话……ギシン星最终决战

"惑星ラクスへ向かう"路线（B路线）

第32话……禁断惑星のシビル
第33话……决死の防卫
第34话……恶梦の突入作战
第35话……响け银に オレたちの歌

总路线

第36话……"破灭"の意味
第37话……カライシス＝ポイントD

[流程攻略]

序章 地球が消えた日

本战场前半部开始后将气力130的龙马丢过去干掉一个敌人，敌人就会撤退，之后会出现另一批敌人，盖塔队的其他两人也会随之登场，只要利用[早乙女研究所]的地形就可以轻易胜利。

进入后半部后主角登场，击倒一个敌人后另一主角也会登场，同样要有效利用地形。

■战斗结束后出现分支：

1、研究员たちの脱出支援を优先する（A路线并进入地上路线）

2、遗迹内に突入し,救助に向かう（B路线并进入宇宙路线）

●"研究员たちの脱出支援を优先する"（A路线）

第1话 闭ざされた世界で

V高达初登场，第4回合时才能合体成功，在那之前先闲着吧。敌方的クロノクル·アシャー比较烦人,HP30%以下就会跑路，建议血磨的差不多的时候让胡索挂个"集中"用攻击力3400的"腿"丢他~

第2话 激震の大地!真ドラゴン复活!!

三回合时真盖塔登场，没了…………



第3话 恶梦!インベーダー早乙女!



敌方机体剩余7部后真盖塔井ジュンコ、オリファー两只猪头登场，敌人也会再出现增援。本关比较腻味的是早乙女博士，HP回复(小)并EN回复（大），做他的时候尽量缩短回合，拖长了会对我方不利。

第4话 飞ばせ铁拳!ダブルジンガー!



开始时只有胡索一人，第三回合己方援军于战场右下侧到达，干掉クロノクル后铁也、甲儿、己方援军与敌方援军同时到达，不过后期的敌方援军没有难缠的机体，按照正常的程序战斗就可以。

第5话 战祸の中で立ち上がれ

本关的主要任务是防止敌人侵入[アダルス]，噼里啪啦将初期的三个敌人消灭后敌方本阵到达，我方主力也同时登场，注意尽量占领アダルス，这样比较容易.两个BOSS回避暴高，所幸攻击力很低，HP也很少。

第6话 Mr.ネゴシエイター



本关开始后只有ロジャー一人，击败惟一的敌人后。然后敌人主力在右上方出现，己方的援军也会随之登场，几回合后地图左下侧又会出现敌方援军，同一回合，我方本队到达，之后就可以放开打了~

第7话 憎しみはは激斗の中

本关开始后只有甲儿和铁也两人，解决之后敌方BOSS、援军与己方援军同时到达。扎扎实实的战斗就可以。

第8话 阳光下の战い

本关的主要目的是不能让敌人进入基地，除了初期上方的敌人外，还会顺序从左下方、右上方到达两批敌方援军，所幸本关中的敌人都不很强，只要合理安排战力还是可以轻松取胜。

● “遗迹内に突入し，救助に向かう”路线

第1话 或乱の宇宙(そら)で（B路线）

夏亚加入，《SRW》系列中破天荒的可以使用乔尼，没了……



第2话 最恶な来访者



开始后柯丝加入，NT大军逐渐成形……BOSS的HP虽然多而且HP下降到一定程度就会撤退，但是有效的利用援护攻击还是可以轻易的搞定~

第3话 刻の泪は止まることなく

队伍一开始分为上下两方，如果想塞克斯加入战斗的话记得让他变形为MA形态并且挂上“集中”，不然会很惨。将敌人数量削减至5机的时候《六神合体》中的飞鸟ケンジ登场，尽量避免他加入战团，一旦他被击坠就会GAME OVER。初期配置的敌人清理干净后有相当数量的敌方援军于左下方登场，这个时候就要打的稳一点了。

第4话 オレの歌を听け!

《マクロス7》中的角色、机体初登场，尽快与己方本队合流。第4回合会发生情节，至于ギギル嘛，尽管运动性比较高，但是我们这边是NT军团！不理！揍了再说！

第5话 少年たちは战场へ归る

W高达系角色机体登场，不过他们这些B等级机体出不出来没什么分别。本关没有BOSS，赶快清理掉杂鱼过关。

第6话 战う女市长エースのミリア!

本关前半部分中我方只有主角、希罗、迪奥、ヒルデ与ミリア5个人登场，本关的胜利条件是要在8回合内到达左上角的目标地点，所以路上以移动为主，不要理会那些杂鱼了。

后半部分敌军会有援军登场，不过我方本队也很快到达。在保证敌人不会侵入[CITY7]的前提下尽量杀敌吧，BOSS留在最后，他被击坠敌军就会撤退。

第7话 苍き人类のゆりかご

第一批敌军收拾掉后敌方援军会从战场右侧出现，同时张五飞作为NPC登场，不过怎样过关他都会加入的，不用搭理他了……但是也不要让他抢走太多机师点。

● 总路线

第7话 结成 特殊独立战队

消灭一定数量敌机后在战场下方会有敌方援军登场，将他们击坠一定数量，上方又出现第三批敌方援军。过关后阿姆罗取得ν高达。



第10话 プリティデビル

将敌方初期配置的机体削减至5部后战场右下角会出现敌方援军，同一回合バサラ登场，BOSS还是要留在最后收拾，一旦他被击坠，敌军就会全军撤退。

第11话 その名は”破灭”

开始后首要目的是把真·盖塔调回来，同时我方的主力也要向左侧突击，初期配置清理干净后还会在战场右岸下方出现敌方援军，可以考虑事先将一名主力安置在那里。本关BOSS会在HP低于20%后撤退。

第12话 恐怖の宇宙病ペムポーグを捕获せよ!

开始后死守发电场不要被敌人侵入，建议主动出击去阻挡敌军道路，不过也不要出击的太远。两回合后我方本队在战场左侧出现，这时不要想着保护电厂，要尽快消灭敌人，这样电厂也就安全了。敌军初期配置全部被击坠后战场左下侧出现敌军增援。注意！绝对要把ベムボーグ＝グルゾン放在最后一个击坠。

■过关后依选择主角不同进入不同战场：

——男主角路线（A路线）
——女主角路线（B路线）

●男主角路线（A路线）

第13话 アイスドール・グラキエース

初期的敌人不是很强，比较容易对付，几个“有脸”的要优先干掉，一旦初期配置的敌机少于5部他们就会撤退。之后在战场左上敌军增援登场，当这批增援被削减至5部机体以下时会再有援军从战场左下侧出现。

●女主角路线（B路线）

第13话 运命の风

河流的左下方有一些杂鱼，可以用来提升气力，当敌机数量降至5部的时候，战场左上侧出现敌方援军，同时敌方初期配置撤退，干掉一个敌人后流龙马就会出现，不过还是NPC。再次消灭一定数量敌人后战场左侧再出现敌方援军，一段时间后会出现剧情，选项不论选择哪一个主角都会被攻击。



第14话 降临!南海を断つ邪神!!

初期配置的敌机数量降至5部后敌方援军从战场左上方到达，敌全灭后发生《真盖塔～世界最后之日》中的情节，之后继续战斗。干掉早乙女博士后他会变身并且招出援军继续战斗，而盖塔队最早的3个机师也会驾驶真盖塔加入战团。

第15话 强袭!ギシン星间帝国ベガ舰队

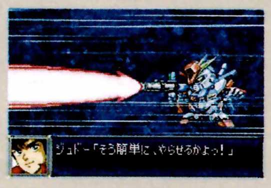
本关中的敌机弱的要死，全当赚取机师点吧。

■结束后出现分支路线：

1、木星に行く（A路线）
2、カイラスギリー攻略作战に参战する（B路线）

●“木星に行く”路线（A路线）

第16话 ジュピター＝ミラージュ



捷多和露登场，真龙也出现了，初期不要恋战，要先让两批人合流，不要吝惜精神，挂上“加速”冲，合流后再慢慢炮制敌人。本关的后半部分还是这四部机体登场，解决掉后半部分初期配置敌人中的BOSS后地图左侧出现敌方援军，同时我军本队到达，干掉一部分敌人后新的增援从战场左下方出现。

●“カイラスギリー攻略作战に参战する”路线（B路线）

第16话 对决!マーズとマーグ(2)

开始后不要着急マーグ，干掉3个敌人后マーグ就会撤退，随后下方到达小部分敌方援军，本关的后半部分没有什么特别的难点。

第17话 カイラスギリー攻略战



本关敌人数量很多，而且武器射程很远，可以考虑挂上“加速”直接冲进去。当敌机数量降至5部时敌援军从战场左下方进入。本关BOSS会在HP低于20%后带领全军撤退。

●总路线

第18话 背中ごしのセンチメンタル



纯粹为了发展剧情的一关，省吾要自己对付5部敌机，之后进入战斗后半部分，将敌机数量削减至5部后他们就会撤退，之后B·D登场，这时候要优先攻击他，否则是无法在他撤退的时候击坠他的。

第19话 アナザーアースより来たるもの

开始后主力迅速向上冲去救援，将所有敌人清理后，ズール皇帝出现，他的机体有HP小回复和EN大回复，不过这个东西不会撤退，慢慢炮制他吧~

第20话 银河の虎



本关的任务又是守护卫星防止敌军侵入，要是懒的冲就占据4个卫星打防守吧，反正横竖都没有什么难度的，当初期配置的敌机被削减至5部的时候又会出现一批援军。クロッベン会复活一次，建议还是有效地利用卫星的地形修正~

第21话 PLANET DANCE

本关一共有两批敌人，出现的位置也都是那么一块。两个BOSS中任意一人HP降至20%就会全军撤退，至于做掉哪个大家斟酌着来吧。另：从本关起，バサラ可以使用歌曲来攻击マクロス系的敌人，熟加利用。

第22话 ザール舰队总司令クロッペンの挑战!

消灭10部敌方初期配置的机体后又会到达一批援军，而初期配置的敌机则会全部撤退，本关中的敌人不是很强，将主力分散一点没有太大的关系，クロッペン还是会复活一次，而且这次会同时到达一批援军，需要注意的是，如果击坠マーグ或者将敌方消灭至10部的时候マーグ都会撤退。

第23话 壮绝!巨大ローラー作战!



本关中的几个BOSS机体运动性不俗，有集中、必中的主力都上吧，由于アドラステア进入城市就会GAME OVER，杂兵就留给二线人员，主力直接收拾BOSS吧。

第24话 闻こえないレクイエム



没有什么难度的一关，将敌机数量削减至5台的时候就会发生情节，之后的战斗很轻松就可以取胜，之后主角取得新机体。注意！不要把乌索的妈妈杀死，会GAME OVER的。

第25话 生と死の咒缚

男主角部分：本关开始时只有希罗和狮子，两回合后我方本队到达，几回合后敌人会从下方出现。本关中主角可以说得グラキエース，之后它就会撤退。

女主角部分：几回合后敌方援军分别从战场正上、正下两个方向进入战场，整体感觉比男主角的要简单很多。

●地上路线（A路线）

第26话 响きあう魂の行方

敌人初期配置的机体数量削减至10部的时候，敌方援军从战场北侧登场，将他们全灭后进入本关的后半部分。后半部分初期配置的敌人被消灭一定数量后会再有敌方援军从战场上方进入，而初期配置的BOSS则会撤退，之后全歼敌军。

●宇宙路线（B路线）

第26话 私に、さよならを

本关的敌人比较分散，懒得追的话就等着敌人来找吧，消灭一定数量敌人后在入口附近有敌方援军出现，不过也不是很强。进入战场的后半部分后，只要主角10回合内到达指定地点就可以胜利，找几个主力为主角开路吧。

第27话 夸り高き反逆者

建议利用下面基地的地形打防守战，这样可以轻松很多，然后将武器射程远的机体排在前面，敌人冲过来的时候就可以对他们攻击了。当敌方初期配置的机体被削减至5部的时候，第二批援军在左上方出现，消灭之后第三批从右上方出现。当ファラ出现后，要先将其击坠后，才可以去解决アドラステア。

第28话 战场の父 战场の子

两回合后バサラ冲入敌人阵中，尽早将他救出来。在本关的后半部分首要目的是将那个废物NPC救出来，最好找个能抗的上去当靶子，等NPC撤下来他再跑路，不然NPC死定了，母舰收容了NPC后就结束战斗。

■过关后有分支路线：

1、旧エリオス领へ向かう（A路线）

2、エンジェル=ハイロゥ攻略（B路线）

●“旧エリオス领へ向かう”路线（A路线）

第29话 暴かれた真实

本关的敌人不是很强，消灭初期配置的敌人后在战场左下方、右上方同时出现敌方援军，几回合后左上方还会出现一批援军，注意保存战力。第二战场的重点就是让剑人跑路，敌人还是很弱的感觉。

第30话 反逆のクロッペン



本关クロッペン会作为我方的NPC加入战团，一旦他被击坠就会GAME OVER，不过看看那50000HP，应该不会有问题吧，将初期配置的敌人全部消灭后地图下方出现敌方援军。进入战场的后半部分后，クロッペン正遭到敌方群殴，不用理会。将敌人的数量削减至10机后敌方两批援军分别从战场左、右两方登场，不过都是零星杂鱼，最后的一批援军会从战场下方进入。



●“エンジェル=ハイロゥ攻略”路线（B路线）

第29话 幻觉と踊れ

敌方的援军会在战场左下方出现，全灭之后进入本关后半部分。在后半部分初期配置敌人的数量不多，但却都是皮糙肉厚的东西，加上我方出击的机体不多，还是比较麻烦的。当敌机被削减至5部的时候左下角还会有敌方的援军登场，只要将タシロ击坠就会过关，还是把他留在最后吧。

第30话 狂乱のエンジェル-ハイロウ



ファラ的运动性还是很厉害，装甲也有2500点，更可气的是这东西还有底力，头痛的BOSS。将她击坠后战场右下方有敌方援军登场，在战场上方也会有第三批援军，而且有些武器射程有10格距离的敌人，将他们全部消灭后进入本关后半部分。这时的胜利条件变为5回内全灭，建议让V高达到卫星上，叮叮咣咣的几个地图兵器也就差不多了~



第31话 黒暗の皇帝

将初期配置的敌机削减至5部后相当数量的敌方援军从战场上方进入，全灭后出现情节。■结束后又有分支：1、ギシン星间帝国へ向かう（A路线）2、惑星ラクスへ向かう（B路线）

● “ギシン星间帝国へ向かう”路线（A路线）

第32话 反乱惑星の対决!

初期配置的敌机消灭至10部后战场左上方出现援军，BOSS会在HP低于20%时撤退。

第33话 卑劣な皇帝ズール

本关中我方的位置离敌人的本阵很近，当初期配置的敌机不足6部的时候地图下方会有敌方援军到达，全灭后进入本关后半部分。在后半部分中母舰不能移动，将初期配置的敌机全灭后敌方增援在战场右上方出现，再次全灭后过关。

第34话 ギシン星最终决战

前半部分的战斗十分简单。后半部分中虽然没有援军登场，但是再将3个ズール皇帝干掉之后又出现一个ズール皇帝，这次的他有150000的HP，将之击坠之后会再度复活，这次在他的HP不足50%后会使用一次回复，之后就可以塌实地收拾他了。

● “惑星ラクスへ向かう”路线(B路线)

第32话 禁断惑星のシビル

本关的主要任务是防止敌军侵入遗迹，要快些占领遗迹的地形。本关的BOSS的HP有40000，当不足20%时他便会撤退，之后会有敌方援军从战场右下方进入，这个BOSS的HP有380000，同样是不足20%之后撤退，所幸他的机体性能普通，不是很难对付。本关的后半部分很简单，没有特别需要讲解的地方。

第33话 决死の防卫

随便揪出来一个BOSS揍死过关，这关就这么简单……



第34话 恶梦の突入作战

本关会出现三次增援，虽然没什么BOSS，但是大群的杂鱼也够烦人的了。

第35话 响け银河にオレたちの歌

本关的难度相当大，由于是与マクロス系的敌人对决，バサラ的EN留下来使用歌曲攻击吧。本关的BOSSHP150000，当不足50%时会使用一次回复，被击坠一次后还会复活，发展到这里的时候就要着急了，NPC与其相邻之后就会过关了，但是一定要击坠她一次。



第36话 “破灭”の意味

一回合之后我方本队到达，将初期配置敌机削减到10部以下后战场左上方出现敌方援军。全灭之后过关。

第37话 カライシス=ポイント

本关中出现的敌机攻击力很高，但是HP不多，而且攻击距离不远，找几个远距离攻击的主力对付他们会很吃香。初期配置的敌机被削减至5部以下后会有敌方援军在战场上方进入，而本关的BOSS击坠后会驾驶新机体重新加入战斗。在本关的后半部分中要在7回合内到达指定地点，并且主角、ウェトス不能被击坠，敌人的援军也会源源不断的到达，抵达指定地点又要在7回合内去占据下一个地点，最后要在7回合内撤离战斗区域或者全歼敌机。



最终话 デザイア

本关中的杂鱼不是很麻烦，第一个BOSS也还算好对付，将他们收拾掉后敌方援军登场，将BOSS干掉后进入本关后半部分。基地内部的敌机性能很好，由于他们不会主动进攻，建议找几个射程远的机体慢慢的折磨他们。コンターギオ在HP不足12000的时候会使用回复。击坠两个BOSS之后，总BOSS登场，200000的HP、EN大回复、光线立场，攻击距离也可以达到10格并且有地图兵器，最腻味的是他那底力，将他击倒一次之后会复活，并且还会从战场左右两侧出现增援，再次将他击坠就可以看剧情了~



[穿版后的变化]

继穿版记录进入游戏二周目的话除机体、隐藏角色以及强化道具之外，其他的将全部得到保留，并且所有机体可以达到15段改造，而三周目的时候所有机体更是可以进行20段改造！

[特殊战斗简明攻略]

STAGE01	利用援护攻击击坠右侧敌机。
STAGE02	使用最强的远程武器进行攻击。
STAGE03	利用援护攻击。
STAGE04	马贝托移动后击坠最上侧敌机。
STAGE05	乔尼移动至水中利用导弹攻击。
STAGE06	卡缪使用“突击”利用援护攻击击坠右侧机体，之后花园丽移动至卡缪左侧一格。
STAGE07	下侧己方机体攻击下侧敌机后左侧己方机体将之击坠，隼人使用“直击”攻击上侧机体，余下的一部友军机体使用“加速”移动攻击最后的敌机。
STAGE08	铁也使用“加速”移动至敌机下侧攻击后补给，甲儿与铁也合体攻击。
STAGE09	阿姆罗使用“加速”后移动至左侧敌机下侧，其余机体变形后从左、下、右三方向堵住敌人去路。
STAGE10	主舰攻击左上侧敌机后其余两部机体使用“热血”利用地图兵器攻击。
STAGE11	左侧机体变形为战士形态，バサラ为右侧机体咏唱技量+5的歌曲，右侧机体使用“加速”利用援护攻击后另一机体使用“一齐攻击”。
STAGE12	最右侧机体使用“加速”利用バルガン攻击，右侧机体原地攻击后最左侧机体使用“加速”并移动利用援护攻击。
STAGE13	移动至水中后每回合使用“不屈”。
STAGE14	阿姆罗集体分离后使用“加速”并攻击最下方机体。
STAGE15	下侧机体使用“热血”、“ひらめき”攻击，另一机体使用“气合”、“热血”攻击。
STAGE16	移动致敌人射程外区域。
STAGE17	主舰利用道具恢复乔尼EN后左侧集体使用“突击”、“ひらめき”击坠最上侧敌人。
STAGE18	分离后使用两部副机体攻击，合体后再进行攻击。
STAGE19	移动至最左侧防御敌人全部攻击。
STAGE20	五飞使用“热血”击坠左侧敌人，希罗与卡多尔利用援护攻击击坠最左侧敌人，迪奥使用“热血”后利用“连击”技能一次击坠相临三机中的两部，最后两部机体均使用“热血”攻击。
STAGE21	卡缪使用“热血”攻击最右侧敌机，夏亚使用“直击”击坠左侧第二部敌机。
STAGE22	上侧机体使用“ひらめき”并移动后利用“吸收EN”攻击任意敌机，另一部机体为之使用“再动”，使用“ひらめき”后利用“每移动EN-10”攻击最上侧机体，下侧机体利用“移动力半减”攻击最下侧敌机。敌军行动时防御全部敌方攻击。
STAGE23	最上侧机体移动至目标地点，下侧机体使用“加速”与右侧机体合体后再次使用“加速”。
STAGE24	杜鲁华使用地图兵器攻击希罗、迪奥，迪奥使用“自爆”后希罗移动并由同伴使用“再动”后使用“自爆”。
STAGE25	阿姆罗使用“加速”、“觉醒”、“魂”后返回主舰，主舰使用“加速”、“突击”向下移动后由另一机体使用“再动”并攻击敌机，阿姆罗由主舰发进后攻击。
STAGE26	盖塔2使用“ひらめき”、“加速”向左下方移动并攻击右侧敌机，右侧机体使用“狙击”、“ひらめき”后向下方移动攻击右侧敌机，上侧机体变形使用“加速”后在盖塔2号机右一格将右侧机体击坠。最后一部机体使用“不屈”堵住左测敌机的通路。
STAGE27	下方机体使用“ひらめき”、“加速”、“热血”移动至敌方与己方之间攻击，敌机攻击时选择防御，下一回合使用“ひらめき”。
STAGE28	由托雷滋使用两次“激励”后希罗、卡多尔、迪奥交替进行援护攻击，托雷滋攻击后由杜鲁华使用“热血”后攻击。
STAGE29	卡缪变形使用“热血”利用援护攻击第一列正中敌机后阿姆罗使用“热血”攻击最右侧敌机，最右侧机体使用“爱”后利用“连击”特技击坠第二列的两部机体，最后一部机体使用“热血”后利用“连击”特技击坠第一列剩余敌机。
STAGE30	首先盖塔3使用“热血”、“觉醒”击坠左下侧敌机，之后盖塔1使用“热血”、“觉醒”击坠左上侧第二部敌机，盖塔2使用“加速”、“热血”、“魂”并使用道具回复精神值击坠左侧敌机，最后盖塔1使用“加速”击坠最后的敌机。
STAGE31	盖塔使用“热血”移动至最左侧敌机左一格，V高达使用“加速”、“狙击”、“ひらめき”和“热血”移动至最左侧敌机下一格，ZZ高达使用“热血”、“不屈”移动至中间机体左一格，Z高达使用“ひらめき”、“突击”、“热血”移动至ZZ到达下一格，マクロス系的机体使用“爱”移动至Z高达下一格。
STAGE32	中间机体使用“热血”原地攻击击坠左侧第二部敌机后占据左侧卫星右上角，左侧机体使用“狙击”原地攻击击坠最右侧机体后占据至左侧卫星上排中间位置，右侧集体移动至最右侧敌机下部将其击坠。
STAGE33	机体使用“气合”、“铁壁”后分离,由剑人发动“连击”特技攻击，弹儿使用“狙击”攻击漏网的敌人后合体,敌人攻击时选择可以发动“连击”的武器攻击。下一回合分离后由“弹儿”解决最后一名杂兵，配合“热血”后合体用最强武器攻击。
STAGE34	ボス使用“脱力”×4，甲儿使用“气合”×3以及“热血”，使用“献身”回复两人精神值后二人分别使用“脱力”、“气合”，使用“献身”的机体使用“ひらめき”后移动至甲儿身旁利用援护攻击进行攻击，左侧机体使用“补给”为甲儿回复EN后移动至ボス旁利用援护攻击进行攻击，甲儿与铁也进行援护攻击。
STAGE35	将两部VF22变形为[防卫模式]后利用所有的援护攻击就可以轻松过关。
STAGE36	利用“信赖”将诺茵机体HP补满，龙马使用“热血”后与弁庆一同使用三次“气合”,剑人使用三次气合后发动“连击”特技对上侧敌机进行攻击,为剑人使用“再动”后分离，诺茵攻击距离自己最近的敌人，玛利亚使用热血与龙马的援护攻击击坠左侧敌机，龙马使用“热血”、“加速”后击坠右侧HP六千余的敌机，牧叶与贝拉利奥斯利用援护攻击左侧敌机，贝拉利奥斯使用最强攻击击坠左侧敌机，弹儿与剑人利用援护攻击击坠剑人上方敌机后合体，最后阿姆罗与剑人发动“连击”攻击。
STAGE37	バサラ使用“气合”后使用“气力+7”的地图兵器，卡缪使用“突击”、“热血”移动至主舰下侧援护攻击“ゲル”，阿姆罗使用“热血”攻击左下方的敌机，夏亚使用“热血”攻击左下侧敌机，ZZ高达也移动到Z高达下一格攻击左下方敌机，ミレーヌ为ZZ使用“再动”并对其使用“气力UP”的歌曲使捷多气力达到117，主舰用普通地图兵器攻击ZZ高达，捷多使用“热血”后使用最强地图兵器攻击敌全体，使用“再动”后ZZ重复行动一次。

[精神指令一览]

名称	消费	精神指令效果
侦察	1	调查指定的一名敌机的能力
自爆	1	利用自爆给予周围四格内的敌我双方无视装甲的伤害
直击	20	一次攻击中无视对手的援护防御并使“プロトデビルン”以外的特殊防御无效化。
不屈	15	一次受到敌机的攻击伤害为10
狙击	20	一回合中射程1及地图兵器外的全武器射程+2
突击	25	一回合中除地图兵器以外的全武器可以移动后使用
铁壁	30	一回合中敌机的攻击伤害为正常的1/4

名称	消费	精神指令效果
努力	20	下一次战斗所获得的经验值为2倍
应援	25	指定的己方一机获得“努力”的效果
幸运	40	下一次战斗获得的资金为2倍
祝福	45	指定的己方一机获得“幸运”的效果
根性	20	回复自机最大HP的30%
ド根性	40	回复自机最大HP
信赖	30	指定的己方一机HP回复2000
友情	50	指定的己方一机HP全回复
献身	30	指定的己方一机回复10点精神值
补给	70	指定的己方一机EN、残弹全回复
ひらめき	10	完全回避敌机攻击一次
集中	15	一回合中自机命中率、回避率上升30%

名称	消费	精神指令效果
必中	20	一回合中自机命中率为100%
かく乱	50	一回合中敌方命中率减半，但是"必中"有优先效果
脱力	40	指定的敌一机气力-10
气合	40	自身气力+10
激励	70	邻接的己方+10
热血	40	一次攻击中将给予敌方2倍伤害
魂	60	一次攻击中将给予敌方2.5倍伤害，无法与"热血"并用
觉醒	50	自机增加一次行动回数
再动	90	指定的己方一机可以再次行动
爱	90	加速+热血+必中+ひらめき+气合+努力+幸运

[特殊武器一览]

エナジーテイカー	对手EN减少30%
エナジードレイン	对手EN减少10点，自机EN回复10点
マインドテイカー	使对手气力下限降低5点
スピリットドレイン	对手精神值减少10点，自身精神值增加10点
スパイダーネット	一回合中对手移动力减半，不可重复效果
アーマーブレイカー	一回合中对手装甲减少30%，不可重复效果
ECMジャマー	一回合中对手命中率减半，不可重复效果。
ウェポンブレイカー	一回合中对手攻击力减半，不可重复效果。
マインドドレイン	对手气力减少5点，自身气力增加5点。
HPウイルス	三回合中每次移动减少HP100点。
ENウイルス	三回合中每次移动减少EN10点。
マインドウイルス	三回合中每次移动气力减少1点。
ショートサーキット	三回合中无法移动。

[备注、高达系可发动合体攻击机师一览]

アムロ&シャア	アムロ&カミーユ
アムロ&クエス	シャア&カミーユ
シャア&クエス	シャア&ギュネイ
カミーユ&ジュドー	カミーユ&ファ
ジュドー&ルー	クエス&ギュネイ
オデロ&トマーシュ	シャア&ハマーン
カミーユ&ハマーン	ジュドー&ハマーン
アムロ&ハマーン	



[机师能力一览]

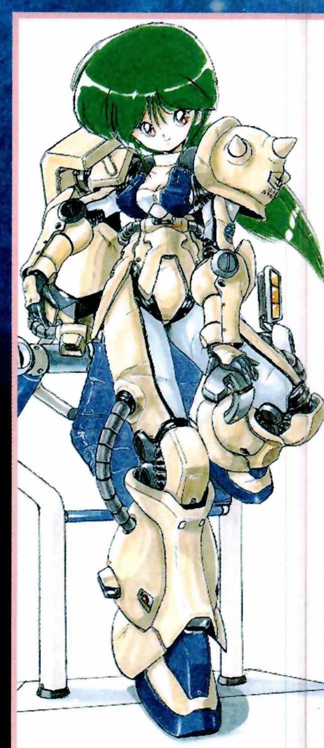
名称	效果
格斗能力+10	格斗能力上升10点
格斗能力+15	格斗能力上升15点
格斗能力+20	格斗能力上升20点
射击能力+10	射击能力上升10点
射击能力+15	射击能力上升15点
射击能力+20	射击能力上升20点
防御能力+10	防御能力上升10点
防御能力+15	防御能力上升15点
防御能力+20	防御能力上升20点
技量能力+10	技量能力上升10点
技量能力+15	技量能力上升15点
技量能力+20	技量能力上升20点
命中能力+5	命中能力上升5点

[特殊技能一览]

名称	效果
援护攻击+1	援护攻击次数增加1次
援护攻击+2	援护攻击次数增加2次
援护攻击+3	援护攻击次数增加3次
援护防御+1	援护防御次数增加1次
援护防御+2	援护防御次数增加2次
援护防御+3	援护防御次数增加3次
底力+1	底力等级增加1级
底力+2	底力等级增加2级
底力+3	底力等级增加3级
コンボ+1	コンボ等级增加1级
コンボ+2	コンボ等级增加2级
コンボ+3	コンボ等级增加3级
カウンター	获得"カウンター"能力
ヒット&アウェイ	获得"ヒット&アウェイ"能力

[合体攻击一览]

名称	使用机体
Wピンポイントパンチ	マックス、ミリア
Dフォースフォーメーション	金龙、ガムリン、フィジカ
αβγアタック	アトラウス、ガンパー、ベラリオス
Wフィン・ファンネル	νガンダム（アムロ）、量产型νガンダム（シャア）
ボロットホームラン	ボス、シロー
トリプルマジンガーブレード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー
Wマジンガーブレード（Z,グ）	マジンガーZ、グレートマジンガー
Wマジンガーパンチ（Z,グ）	マジンガーZ、グレートマジンガー
Wバーニングファイヤー	マジンガーZ、グレートマジンガー
ダブル・ファンネル	ヤクト・ドーガ（クエス）、ヤクト・ドーガ（ギュネイ）
ダブルオーバーハングキャノン	Vダッシュガンダム、Vダッシュガンダムヘキサ
ダブル・ビーム・スマートガン	V（ダッシュ）ガンダム、V（ダッシュ）ガンダムヘキサ
ダブルメガランチャー	Zガンダム、Z（FA－ZZ）ガンダム
Fダイナミックスペシャル	マジンガーZ、真ゲッター、グレートマジンガー、グレンダイザー
Wライトニングバスター	グレートマジンガー、グレンダイザー
ファイナルゲッタービーム	真ドラゴン、真ゲッター
ファイナルゲッタートマホーク	真ドラゴン、真ゲッター
Wフィン・ファンネル	Hi-ν、ν（HWS装着型）ガンダム／ν（HWS装着型）ガンダム、量产型νガンダム
ダブル・ファンネル	ヤクト・ドーガ、ヤクト・ドーガ
PLANET DANCE（MAP兵器）	VF-19改FバルキリーSB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
突击ラブハート（MAP）	VF-19改FバルキリーSB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
HOLY LONEY LIGHT（MAP）	VF-19改FバルキリーSB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
POWER TO THE DREAM（MAP）	VF-19改FバルキリーSB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
TRY AGAIN（MAP・バサラのみ）	VF-19改FバルキリーSB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
MY FRIENDS（MAP・ミレーヌのみ）	VF-19改FバルキリーSB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
ダブルマーズフラッシュ	ゴッドマーズ（タケル）、ゴッドマーズ（マーグ）
オルタネイトデュエル	ストレーガ、ガナドゥール



[隐藏机体&角色入手方法]

■νガンダムHWS装着型

1、[强袭！ギシン星间帝国ベガ舰队]之后出现的分支选择[カイラスギリー攻略作战に参加する]。
2、到[カイラスギリー攻略战]前アムロ的击坠数在50机以上就会在关卡开始后入手。

■フルアーマーＺＺガンダム

1、ジュドー与ルー的击坠数总和达到40机。
2、[战场の父 战场の子]开始时入手。

■ザーメ＝ザウ

1、[背中ごしのセンチメンタル]后半部分将ザーメ＝ザウ（B·D）击坠。



■ガンダムMk-III

1、[强袭！ギシン星间帝国ベガ舰队]之后出现的分支选择[木星に向かう]。
2、在[ジュピターミラージュ]一关中入手。

■ゴッドマーズ（マーグ）

1、[银河の虎]一关中用タケル说得マーグ。
2、[夸り高き反逆者]一关中用タケル说得マーグ。
3、[战场の父 战场の子]之后出现的分支选择[旧エリオス领へ向かう]。
4、[暴かれた真实」一关中用タケル说得マーグ。
6、[暴かれた真实]一关中由タケル驾驶ゴッドマーズ击坠マーグ，如果由其他角色将之击坠マーグ会死亡。
7、[暗黑の皇帝]之后出现的分支选择[ギシン星间帝国へ向かう]。
8、[反乱惑星の对决！]マーグ驾驶ゴッドマーズ加入。

■V2アサルトバスターガンダム

1、[战场の父 战场の子]之后出现分支选择[エンジェル·ハイロウ攻略战]。
2、[狂乱のエンジェルハイロウ]开始后入手。



■ゼーロン（ロゼ）

1、如果マーグ生存的话参照ゴッドマーズ（マーグ）的加入方法。
2、[暗黑の皇帝]一关中用タケル说得ロゼ。
3、[暗黑の皇帝]之后出现的分支选择[ギシン星间帝国へ向かう]。
4、[反乱惑星の对决！]一关中可以使用。
3、[暗黑の皇帝]之后出现的分支选择[惑星ラクスに向かう]。
4、[“破灭”の意味]一关开始后可以使用。

■ダルタニアス（追加武装）

1、[战场の父 战场の子]之后出现的分支选择[旧エリオス领へ向かう]。
2、[反逆のクロッペン]一关中追加キャノンキュービック、火炎アタック火炎十文字斩り、超空间エネルギー解放。

■B·D（ザーメ＝ザウ）

选择[木星に行く]的话会在第16 [背中ごしのセンチメンタル]遭遇；如果选择[カイラスギリー攻略作战に参加する]的话则会在第17 「背中ごしのセンチメンタル」遭遇；之后只要用省悟将B·D击坠，过关后加入。

■ヴァイエイト&メリクリウス

在20话通过之前ノイン与ヒルデ击坠数总和达到20机以上入手。

■グラキエース（限定男主人公）

1、[アイスドール·グラキエース]一关中用主角说得グラキエース。
2、[生と死の咒缚]一关中用主角说得グラキエース，之后出现的分支选择[システムをカットしない]。
3、[夸り高き反逆者]一关中グラキエース加入。
＊ **如果グラキエース加入的话副主角会脱离队伍。**

■カテジナ&クロノクル

1、[战场の父 战场の子]之后出现分支选择[エンジェル·ハイロウ攻略]。
2、[狂乱のエンジェル·ハイロウ]一关中由乌索说得。

■ハマーン

1、[战场の父 战场の子]之后出现分支选择[エンジェル·ハイロウ攻略战]。
2、[狂乱のエンジェル·ハイロウ]结束前ジュドー、カミーユ、シャア、アムロ击坠数总和达到400机以上。

明人向广大读者道歉……

すまへん！その1！

因为上一次《第2次超级机器人大战α》的攻略制作完全失败，这一次明人吸取先前的教训并且中规中矩地写了这篇《超级机器人大战D》的攻略，但是……写出来自己看着还是不顺眼，虽然比先前《第2次α》的好上那么一点，不过也相当有限，希望诸位看官大人不记明人过，我一定会在下一期中洗心革面，重新做人。在这里向诸多看官磕头谢罪，有看不过眼的地方大家尽管来骂明人，不用留口德，骂到解恨为止……

遭骂专用QQ：58626147

遭骂专用E-mail：tenkawa@163.com

すまへん！その2！

想必大家都已经看到了，明人在上一期《电击收藏》中露出了本来面貌……之后便收到了很多读者的抗议……总而言之，言而总之，反正明人长成这样够对不起这么多位看《电击》的了，明人在这向各位请罪了……

证言1：您脸上的分辨率是不是该调高点啊？
证言2：肉、肉啊！！！！
证言3：你应该捐献眼角膜给我……
证言4：长成这样不是你的错，但是出来吓人就是你的不对了。



证言5：今天晚饭省下了…
证言6：……我们这边头巾很便宜。
证言7：那个毁了容的男人就是你！？
证言8：……我要投诉。
（以下略去诸多类似信息）

■文/热血之魂·明人







永远的伊苏 1+2



～消逝之都“伊苏”与 アドル・クリスティン的冒险～

这里有一张图片。
它描绘了将人生奉献给寻求真理的绝世冒险家
アドル・クリスティン最初的冒险。
击退无数的艰难，终于来到了消逝的“伊苏”的
他的冒险。
充斥魔物被诅咒的岛、漂浮在天空的大地、
美丽的二柱女神。
尽管已经没有办法求证这段荒唐无稽的冒险谈的真伪，
但我们仍然相信，他的故事是真实的。

PS2	厂商：FALCOM		发售日：2003.8.7
	类型：A·RPG	价格：6800日元	其他：——

伊苏1

情节后，前往自警团找SIAGHF道谢，从他口中听到了不少岚之结界和附近地区的情况并且得到一把短剑。离开了港口后向北前进前往[密内亚]。

在城内四处打听消息，前往酒馆和老板、肌肉男和眼罩男子交谈。眼罩男子说因为他丢失了一只十分珍贵的戒指，前往交易所用1000元买下蓝宝石戒指并交给眼罩男子，他会高兴的以1500元作为答谢，并且还可以从他那里得到很多宝贵的消息，与150点经验值。

到武器店整理装备(一定要备齐剑、盾、铠)后前往城的左下方占卜店找占卜师莎拉，答应她去山顶神殿中寻找[伊苏之书]的任务后得到一枚水晶。

从[密内亚]离开后继续向北来到草原，在湖边可以发现一个台座和纸屑，向东北走去，进入了ZEPTIK村。从村长那里得知一镇村之宝银之铃被盗走了，盗贼就盘踞在神殿的东边，从村北出去一直前进就可以抵达村长所说的神殿，在村内与村民谈话，一个叫JEUAH的老婆婆见到主角从莎拉那里得到的水晶后又给了他一把神殿钥匙，只要有了这把钥匙就可以进入神殿了。

出村北后到达神殿。进入后从右侧前进，在第三个出口蹬上神殿二层，在二层右上侧可以找到红宝石，拿去交易所能卖个好价钱。在本层左侧还能找到一枚戒指（RINGMAIL），效果是防御力增加。在神殿二层左边中间的房间可以发现二层的BOSS，建议多升上几级再去找他。打败了神殿二层的强盗头儿后，从左上角门前往神殿地下一层后再从左下角到神殿地下二层。在地下二层可以找到[银之铃]、[宝箱钥匙]、[牢房钥匙]。返回神殿地下一层的右上角，可以找到[石头面具](MASKOFEYES)，在右下角找到一串项链，到右上角用牢房钥匙打开牢房就可以救出被关押的菲娜（FEENA）。

回到ZEPTIK村后将菲娜交给JEUAH照顾并将[银之铃]送还村长，村长为了表示感谢会送给主角一枚戒指（POWERRING），效果是臂力和潜力。出发前记得卖掉[红宝石]和[台座]好换套更好点的装备。

返回神殿后前往地下第三层，在左上方可以找到钥匙，向下前进从女神像那里进行转移，在右下方得到[银盾]后在左边还可以找到药(HEALPOTION)。戴上石头面具就可以发现了隐藏门，进入后取得钥匙。之后向左前进，打开两道上锁的门之后就会遇到BOSS。胜利之后得到了[伊苏之书~HADLAPP之章]。返回密内亚城找占卜师莎拉，但是发现她却已经死了，取得[伊苏之书~TOUTH之章]后前往[废弃矿坑]，要先回到ZEPTIK村从村西去前往[废弃矿坑]。

在第一层可以找到[白银铠](SILVERARMOR)与[珊瑚戒指](TIMERRING)。从一层左方进入第二层，击倒敌人后可以得到[治愈戒指]（HEALRING）。继续前进就可以找到了[RODA的种子]和[银口琴]。

返回BARBADO港自警团去找SLAGHF，SLAGHF会到武器店买一把剑（TALWARL）送给主角，之后向密内亚城出发，在城楼上找到吟游诗人REAH后把口琴还给她，她会为主角吹奏了一曲。之后再次前往草原，在两株RODA树处使用[RODA的种子]可以在树根中得到一把银剑。

再次进入废矿井前往地下三层，向右上角移动可以找到[DAHM钥匙]。沿路向废坑中部前进就可以发现本次的BOSS。胜利之后取得[伊苏之书~DABIN章]。之后返回ZEPTIK村找JEUAH来解读[伊苏之书]的内容。

了解了伊苏之书前三章内容后前往村子的码头上找菲娜，她会让主角再去找JEUAH。再去找JEUAH，她会让主角去找她的儿子盗贼首领COBAN。找到COBAH后他会帮助主角进入塔内。



沿塔内走廊向左前进，到二楼的一个房间发现了一段文字以及几枚戒指。在三楼的下方使用[石头面具]（MASK-OFEYEA）就会发现隐藏的密门，但是进门后却被一个老人赶了出来。接下来从三楼右上角来到六楼B座并发生情节。

主角醒来后发现原来的吟游诗人LUTHER也被关了起来，之后COBAN的手下DOGI突然穿墙而入。DOGI把一个小雕像交给主角并让他去找老人后就离开了。逃出牢房后带着雕像一直来到三楼进密室见老人，将雕像交给老人后可以得到消除诅咒的项链（BLUENECKLAC）。佩带项链后就可以通过六层B座的结界向七层前进了。

在七层会再次遇到DOGI。之后在七层右上角可以得到一把[白银之剑]（SILVERSWORD），蹬上八层后就会遇到敌人BOSS。胜利后可以在里面的房间取得铁锤（HAMMER）和伊[苏之书~MESA章]。

在九层A座中间得到[白银之盾]（SLIVERSHIELD），打退了敌人的进攻后，从九楼B座右上角经十层进入11楼A座。进入回廊后用铁锤击碎那个没有雕刻的柱子。

十一层B座右上角上十二层，再从左上角蹬上十三层，到中部偏上的位置可以得到[白银铠甲](SILVERARMOR)。之后会再次遇到三层密室中的那个老人，他说有位少女被抓到附近的RADO塔中去了。为了救出少女，从十三层左上角进入十四层，在这里会有一场BOSS战，胜利后得到[伊苏之书~GEMMA章]和魔杖。

返回十三层从右上角进入十五层并在下方得到盾牌(BATTLESHIELD)，从十六层还可以得到一个铠甲。使用[恐怖戒指]和[碧蓝矿石]制成的首饰后打开十六层C座的RADO塔上被封印的门找到了吟游少女，她会把一副眼镜送给主角，要戴上它就可以阅读[依苏之书]。

重新返回十一层D座找到智慧神官的后代LUTHER，向他讲述了伊苏之书GEMMA之章记载的事。LUTHER会将护身符BLUEAMULET交给主角。带着护身符一直向上前往十九层。

进入十九层后在左上角找到盔甲（BATTLEARMOR）。继续前进上二十层会有三个敌人破墙而出，消灭他们后进入洞中，干掉两个敌人后从宝箱中得到了一把[火焰剑](FLAMESWORD)。

登上二十一层后向左前进，找到本次的BOSS。胜利后从左上角继续向上走，蹬上二十五层。接下来就要与总BOSS“DalkFukt”对决了，全部装备最强的装备吧。

伊苏2



醒来之后就会接受利利亚的母亲的请求：将信送到医院去并顺便询问关于利利亚的病情情况。到达医院之后医生却也向主角求救，原来另一名医生被困在了废弃的矿坑中，接受前往营救的请求后可以取得300资金购买装备。出村后向北前往废弃的矿坑，但是却遭到了卫兵的阻挡，原来必须要有村长的允许才可以进入矿坑。返回村子找到长老并拿出六本[伊苏之书]后终于取得了长老的同意，接下来再次前往废弃的矿坑，这次就可以进入了。

进入废弃的矿坑后先向地下深处前进，在右侧尽头可以发现十字镐，在左侧某层装备十字镐将破裂的墙刨开救出了医生，之后得知，医生进来废矿坑的目的，就是要寻找可以治愈利利亚的药材。继续深入可以找到五座雕像，将所对应的五本[伊苏之书]放上去就可以在石像前回复HP。在矿坑内练上几级后返回地面的废墟并将那两个看守宝箱的的石头怪物做掉，在宝箱内可以取得[神界之杖]，拿着它到废墟右上方调查女神雕像就可以获得使用魔法的能力。之后利用十字镐将废墟左边围起来的墙的裂缝处打破，使用宝箱内的药水就可以得到所有怪兽的资料。

重新进入废弃的矿坑并向深部前进，在地下二层取得可以使用火焰魔法的法杖并且将BOSS击倒。胜利后进入地下三层，在深处水边取得塞尔西达之花（一小片花丛那里调查）以及其他宝物。返回村庄将花和果实交给医生就可以得到[利利亚的药]，之后拿着它去交给利利亚，完成后可以得到传送术法杖。在废弃的矿坑内得到的铁矿石可以拿去武器店当掉。之后去寻找村民吉拉，他家的地下室中总是传来奇怪的声音，到他家的地下室对着那面大墙壁使用邪恶之铃，墙壁就会裂开并且一堆魔物一拥而出，清理干净之后穿过怪兽们出现的空洞就可以直接到达第六个雕像那里并且得到[引导之卷]，接下来带着[引导之卷]去废墟那里触碰女神像，这样就可以进入冰山了。

进入冰山后有几大重点：首先要在左下方的位置取得[冰之玉]，利用[冰之玉]才能造出冰桥继续前进；其次在洞中遇到的阻挡去路的巨大冰块可以用火焰魔法融化；然后继续前进找到[石靴]，装备上之后就可以返回入口那一带蹬上那些很滑的冰路并取得[幻影之镜]，调查途中的女神雕像可以得到[幻影之镜]的使用方法。在一个冰形成的镜面前使用[幻影之镜]和光系魔法就会找到真正的门，进入后做掉BOSS就可以通过冰山了。

四处走走并且调查女神雕像，之后前往溶岩村。进入村子后到村北与守桥守卫交谈要求过桥，但是却被拒绝了，使用变身魔法变成魔物后再次与守卫交谈，这才知道原来他的孩子被抓走了，接下救回小孩的任务就可以得到[细语耳环]。

返回女神雕像那里使用[邪恶之铃]就会出现一只魔物，跟着它就可以进入他们的巢穴。在巢穴取得[罗达之叶]，变身为魔物与其他魔物交谈可以得到一些情报和[罗达之叶]的使用方法。装备[罗达之叶]通过充满毒气的区域到达牢房。装备[细语耳环]与守卫的孩子交谈得知如果要打开牢房门必须要用[黑珍珠]。在另一个房间中找到后立刻回来



交给他，牢房里面有人利用[黑珍珠]的魔力将牢门炸开了。进入后和守卫的孩子谈话选择将其送回村庄。返回村庄后守卫就会放下桥让你通过。过桥后就会遭遇BOSS，将其打败之后前往神殿外的村庄——莱米亚。

在[莱米亚]村与看门的守卫高特交谈之后去找村长交谈，答应寻找失踪的萨达之后就会得到[莉拉的贝壳]。再回去找高特他就会打开门让主角通过，抵达神殿中的另一个有守卫看守门前使用变身魔法与守卫交谈它就会打开房门。

进入神殿后向东侧前进，在一个房间内使用变身魔法后与守卫交谈可以得到通行证和情报。接下来向北前进，进入会议室的走廊，装备[集音耳环]后在门外偷



听就可以得到前往神殿西侧的口令。在神殿西侧的铁栅栏前以魔物的形态交谈并说出通行码就可以打开铁门，进入下水道前面的房间后遇到了达雷斯，之后变身进入逃匿者的隐匿处，但是竟然无法说出人类的语言。用传送术返回[拉米亚]村后去找到勒古并且按照他的指示进入神殿去寻找圣杯。在神殿西部左上侧一个充满神圣气息的房间中使用光系魔法就可以发现祭坛上的圣杯，取得之后再次回去找勒古就可以解除诅咒。

返回逃匿者的隐匿处会见到利利亚并且取得神殿的钥匙，但是此时达雷斯发现了这里，除了主角以外的人都被石化了。再次返回神殿东侧，在北部的会议室附近的房间中可以发现通往下水道的入口，刚刚进入就会发现[银项链]。打开神殿中部的房门后就会有BOSS战。胜利后装备[银项链]去调查后面房间中的女神雕像就会被传送到神殿本馆中。

进入本馆后寻找到下水道的入口，进去后向隐藏在此处的吉斯要到水路控制室的钥匙，之后再次回到逃匿者的隐匿处，右上侧有锁的房间就是水路控制室，进入后按下里面的开关将水放走，之前的下水道的通路也会发生改变，穿过最早进入的下水道一直前进，从右下方的出口离开后就到达了女神的宫殿，在进入宫殿前会再次遇到吉斯，他告诉主角钟楼内正在进行祭祀，如果在钟声响过五声之前还没有到达天台阻止他们的话就无法拯救作为祭品的玛莉亚了，打倒挡在钟楼前的司令官之后一路向天台冲去，但还是来不及停止第五次钟声的响起。在返回的时候可以在宝箱内取得[幻之雕像]，带着雕像到左侧的女神宫殿引发剧情，从女神处得知，原来这雕像缺乏魔力作动力源，需要放入[黑珍珠]才可以。

直接传送回溶岩之村的阿特鲁，得知守卫的孩子已跑到拉米亚村去寻找主



角，马上赶回拉米亚村。得知黑珍珠被一个穿黑披风的家伙捡走了，与高特交谈得知那个家伙已经进到神殿中去了，回到神殿内北侧的会议室找到[黑珍珠]，取得后直接将它装入雕像就可以直奔钟楼天台了，在天台使用雕像，这样神殿内的石化诅咒都被解除了。返回到逃匿者的隐匿处，解除石化后的村民会送给主角一条项链。

接下来进入第二次进入的下水道寻找那个奇怪的石像，原来他就是村长委托要找的萨达，和他交谈后得到[库雷利亚剑]，带着剑回去见村长可以得到[库雷利亚铠]。拿着[金项链]去触碰女神雕像就会被传送到神殿中枢，直接进入地下水道就会进入达雷斯，也就是那个黑披风的房间了。战斗胜利后往中枢的深处前进，途中会有六神官的后裔来为主角助威。在最后用[银口琴]将女神的结界解开之后，就要与总BOSS战斗了。

这里出现分支：

一、战斗胜利就会穿版；

二、失败就会GAME OVER…

■文/永远的白痴·明人

《永远的伊苏》绝密事件!!

以下是《永远的伊苏1》的部分：

1、斯拉夫的短剑：首先与巴尔巴多港内所有村民交谈，再去找斯拉夫就可以得到短剑。

2、菲娜的三围：在神殿的地下一层可以找到一个只能容纳一人宽度的小通道，将菲娜推到尽头后就可以得到菲娜的三围，记得要打开角色状况表要先打开或者戴上面具后再推也会出现不同对话，不行的话就反复多来几次吧~

3、菲娜升级：将菲娜救出牢后使用魔镜将魔物冻住，再引诱菲娜去撞敌人。

4、菲娜的湖畔剧情：将菲娜救出后并完成神殿中的其他剧情，得知莎拉死亡的消息后回到赛皮克村，到湖畔去会发生菲娜的补充剧情。

5、愤怒的多基：进入达姆之塔后由于陷阱的关系会被多基从牢中救出，之后再多中几次陷阱，多基就会因为亚特鲁太白痴而生气。

6、无奈的多基：第二次中了陷阱后，在牢中将装备上雕像就会发生多基打破墙却看不到任何人的情况。

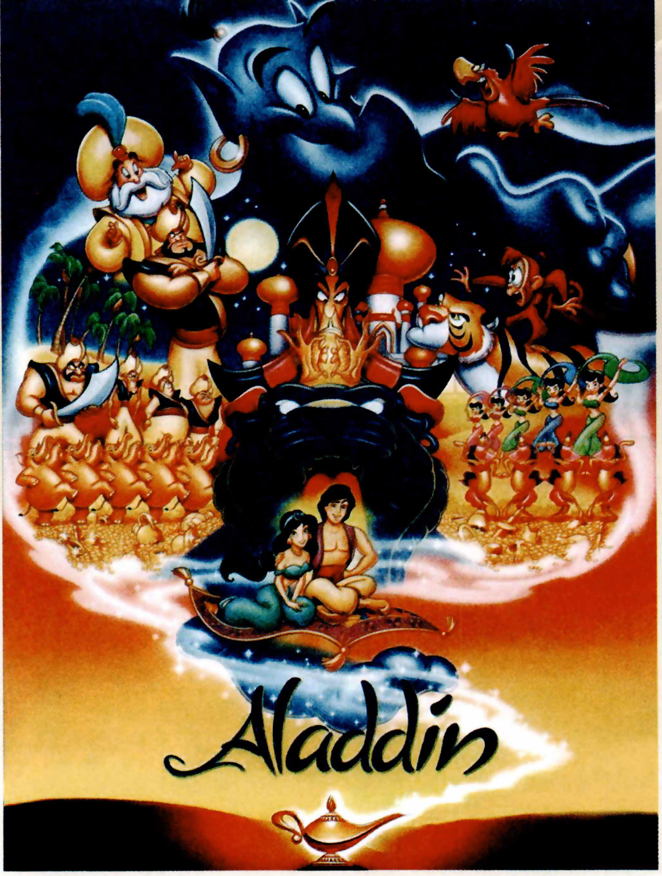
7、交易所的皮姆在选好要买的东西之后选“不买”，连续选10多次之后他就会一怒之下将所有商品打折，然后就可以大采购了~

8、DigiCube员工的必杀技：在二周目中GAME OVER，然后在这个字样下按住攻击和魔法不放，再按START就会随机出现一只奇怪的怪物，之后就可以到DigiCube的开发室的，碰巧地上有个正在睡觉的员工，频繁的和他对话之后他就会使出必杀技把主角打出屏幕外……这个秘籍成功的几率不是很大，不知道是否与一周目或二周目的某些条件有关。

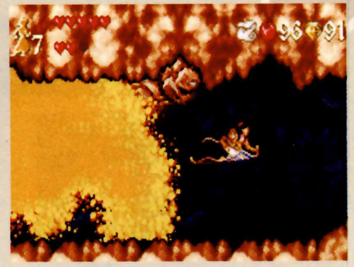
接下来是《永远的伊苏2》的部分：

1、利利亚家外的大树：撞一下利利亚家门前的大树就会看到利利亚小时候的经历，不成功的话就换个角度撞~

2、恐怖的蚊子军团：到了故事后期天空神殿返回地面后到兰斯村外或者废墟四处闲逛，但是不要打敌人，一段时间后会随机出现“蚊子军团发动袭击”的字样。







阿拉丁

GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2003年8月
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

基本操作

十字键……………………………………………移动
A键………………………………………………跳跃
B键………………………………………………助跑
L键……………………………………………投掷苹果
R键……………………………………………空中滑翔降落

冒险途中可得到的宝物介绍

绿宝石………得到一百颗即可恢复全部体力并增长体力上限一格，如全满的话则会1UP
红宝石…………………………………相当于绿宝石×3
苹果……………………………………增加苹果的持有量
帆布…………………………………可于空中按R键滑翔
面包………………………………………恢复一格体力
肉块………………………………………恢复全部体力
红心……………………恢复全部体力并增长体力上限一格
神灯…………………………………………………1UP
金甲虫…………………………………过关后进入转盘奖励版

转盘奖励介绍

小红心………恢复一格体力、体力全满时则为1UP
大红心………恢复全部体力、体力全满时则为2UP
金甲虫………恢复全部体力并增长体力上限一格、全满时则为3UP
1UP：……
2UP：……
灯神…………………………有魔法飞毯时进入隐藏奖励版

ACTION-1 Stage 1

游戏开始与MD版一样是先以亚格拉巴街为舞台，先熟悉一下阿拉丁的基本操作方法吧。前面的大块头敌人用踩的方法就能解决掉，并且在踩的同时按住跳键即可借敌人的高度为基准跳得更高，这个方法在以后则是获得一些宝物的必要手段。画面背景里还会有人从窗户里探出脑袋，也可以借他们的脑袋当踏板跳跃（K1：不用理会他们的抗议，反正他们还会不长记性地再次探出头来）。在得到最开始的两颗宝石后跳上红色顶棚，然后继续向上走可得帆布，这样以后就可以在空中滑翔了。在一个宝箱里找到红心后向上走可看到神灯，之后会出现射箭的敌人，保险的话用苹果砸他，或者熟悉了他的攻击方式后躲开他的弓箭直接踩死他好了。闯过一排蛇罐后的宝箱里有金甲虫，注意别让它飞跑了。

ACTION-2 Stage 1

冒险途中会看到一些绿色的罐子，踩翻它们有可能会出现一些宝物，而罐子踩翻后所翻倒的方向是阿拉丁的背面，因此利用好这一点可以避免部分在悬崖边的罐子里的宝物掉下去而无法得到。本关要小心举着木桶的敌人，可以用苹果远距离对付，向高台上跳跃前进时一定要看准弓箭手的攻击空隙。

ACTION-3 Stage 1

首先要利用窗上的布跳至最上方(K1：弹性真好)，前进时注意小心不要掉下去，否则就是即死。在一处下方有两根木杆的平台正下方有一神灯，要得到则需要一定技巧。看到有倾斜的绳子上挂着布的话可抓着布一直滑到底，第二次遇到时也可以用自己的帆布滑翔下去可得红宝石。

ACTION-4 Stage 1

由于一开始是大斜坡，所以高处的弓箭手与举木桶的敌人比较危险，要小心。后面下坡时就容易多了，多利用帆布滑翔就能对付下坡处举木桶的敌人。到这一关时宝石应该能凑够一百颗了吧，阿拉丁的体力上限最高是十颗心。

ACTION-5 Stage 1

又回到了ACTION－1的场景，前进没多远就会遇到本关的BOSS，BOSS在举着刀的时候不能踩，要先稍微靠近让BOSS用刀砍阿拉丁，当BOSS的刀落下时就是踩他的大好时机，注意踩中BOSS一下后他会疯狂舞刀冲向阿拉丁，要小心躲开，反复踩他四下即可打败他。

ACTION-1 Stage 2

这一版的舞台是一个奇异的山洞，阿拉丁的目的是要在此处找到神灯。山洞内顶上的钟乳石可以抓住，但是要注意时间一长钟乳石就会断裂，有时也需要故意让钟乳石断裂以获得下方的宝石，对付悬崖壁上的蝎子还是用苹果砸比较保险。要获得之后的红宝石与金甲虫则要利用蝙蝠做踏板才行，另外有金甲虫的宝箱右上方有神灯，也需要蝙蝠当踏板跳上去。之后会有突然断裂的地面，加速跑过去即可，但是要注意蝎子与蝙蝠。最后会找到地下宝藏，宝藏中的骷髅兵也是像第一关BOSS一样，要等刀砍下时才能踩。本关得到魔法飞毯后，在金甲虫的转盘奖励时连打A键就有较大几率选中灯神。

ACTION-2 Stage 2

这一关里的钟乳石不会断裂的，所以可以放心抓住的。本关比较难的地方是在一排倒立的钟乳石上连续跳跃，稍有不慎就会掉落深渊，可以考虑配合帆布滑翔跳跃。此外还有几个绿罐子会处于悬崖边上，要注意踩它们时的面朝方向。

ACTION-3 Stage 2

这一版面是要利用不断出现的木筏通过水域，途中如果遇到从高处落下看不到木筏的情况时就要多用帆布滑翔了，此外有些机关需要阿拉丁拉下绳子才能打开，并且尽量要拉的时间长些，因为绳子一旦复原机关也会复原的。来到最后有滚石的区域时，从一处通道下去顺着木筏前进便可得到红心。

ACTION-1
Stage 3

由于猴子阿布拿起了不该拿的宝石，结果造成山洞塌陷岩浆冒出，已经得到神灯的阿拉丁必须尽快逃离此处。从本关开始将为强制卷轴版面，如果阿拉丁跟不上画面移动的速度就只有死路一条，阿拉丁要避开岩浆中喷出的火球，跳上岩浆顶起的岩石，并利用钟乳石（K1：会断裂的）前进。

ACTION-2
Stage 3

本版面仍与上一版面相同是强制卷轴画面，所不同的是从岩浆中时隐时现的倒立钟乳石较多，因此要多利用帆布滑翔能力跳跃前进。

ACTION-3
Stage 3

本版面改为乘坐魔法飞毯的强制卷轴飞行版面，与ＭＤ版不同的是此版面根本没有任何提示，全靠玩家的反应来躲避岩石以及坠落的滚石，还有身后的滚滚岩浆巨浪。由于此版面碰到任何东西都会即死，因此难度颇大，要多加练习。

ACTION-1
Stage 4

气氛很怪的版面，前方飘起的气球即可以当作脚踏板也可以抓住气球下面的拉环，需要注意的是如果当脚踏板的话气球会炸掉，而如果抓住拉环的话，气球可以慢慢拉起阿拉丁来。继续前进会遇到地下不断刮起的小旋风，要看准间隙跳过去。利用空中的横杆跳跃时可利用下方的敌人当踏板获得宝石。

ACTION-2
Stage 4

刚开始时会有不少移动平台，配合着跳跃与滑翔可以轻易通过这里，中途来到一处看似没有进路的地方时，灯神会来为阿拉丁变出一些可供前进的云彩、扑克等，这些东西的存在只有一定时间，所以尽快通过方是上策。

ACTION-3
Stage 4

这一版开始时不是很难，但是途中会遇到一处上方布满倒刺，而阿拉丁要利用气球通过此处的区域，所以通过时尽量不要在同一个气球上停留太久，以免气球被倒刺扎破而使阿拉丁掉下去。之后不远就能遇到装有金甲虫的宝箱，放出来后自己赶快抓住右上的横杆即可轻易抓到金甲虫。

ACTION-4
Stage 4

此版面要在灯神像会伸缩的舌头上不断向上跳跃前进，途中在版面两边会有一些固定的平台，可以先跳上去看清情况再前进，中途还可以利用弹簧向上跳跃。跳到最上部后紧接着向右继续前进，空中的那些蓝色方块只要一碰就会沉下去，所以通过这里时动作一定要快，否则掉下去小命就玩完。

ACTION-1
Stage 5



本关的流沙会令阿拉丁不由自主地移动，但可以用蹲下的方法来停止移动。一开始可以先向右上跳跃前进可找到一块面包，继续前进时要小心流沙里飞出的沙鸟。在发现有金甲虫的宝箱（K1：不过抓起来有些困难）之后会看到几条来回摇摆的铁链，要利用好这些铁链前进甚至要跳到上方获得一些宝石（K1：根本就是FC版马戏团嘛）。下方有一些沙子组成的平台一踩就会塌掉，得尽快跳离才行。

ACTION-2
Stage 5

本关的重点是要在移动着的蛇头装置上跳跃前进，因此掌握准确的落脚点将至关重要，开始几个只能上下移动的蛇头还好说，比较困难的是之后以环行方式移动的蛇头，要多利用帆布找好落点。

ACTION-3
Stage 5

最开始高处的红宝石要踩着敌人才能获得，再前进会看到一个弓箭手，他的身后有一红心以及下面有一红宝石，注意拿到红宝石后要迅速上来。向上前进到顶后先向左跳可找到神灯，向右走又会遇到有活动蛇头与针刺地形的区域，这次还会出现斜向移动的蛇头，所以跳跃时掌握落点一定要准。

ACTION-4
Stage 5

这次又出现了可上下移动的锁链机关，阿拉丁要抓住锁链上的铁环跳跃前进，注意铁链在经过一段时间的移动后会改为相反方向的移动，所以跳跃前要先看好铁链的移动趋势，同时还要小心弓箭手放冷箭。本关会新出现一种会扔回旋飞刀的敌人，苹果攻击对他无效，不过他扔的飞刀是可以踩掉的，因此可利用他的飞刀当脚踏板接近他并踩死他好了。最后从一个埃及法老像里救出猴子阿布再前进即可过版。

BONUS
Stage 5

这一版面完全是飞行奖励版，只要尽可能地获得宝石即可，不过由于红宝石比较分散，所以要收集全红宝石的话也有一定的难度。

ACTION-1
Stage 6

这是游戏最后的版面邪恶的魔术师贾方的宫殿，最后阿拉丁要打倒贾方并且夺回神灯以及救出被囚禁的杰西米公主。首先出现在高处的红宝石要利用不远处敌人扔的飞刀做踏板跳起获得。跳过一段有移动平台的深渊后，墙上挂的刀也会突然跳下来攻击。继续前进会发现墙里会伸出眼镜蛇的脑袋，可用来当作跳跃的踏板，但是要注意每踩一次眼镜蛇都会缩回墙里一段时间。

ACTION-2
Stage 6

本关的难点是要在一段相当长的针刺地形上利用横杆以及活动钉板前进，千万小心别掉了下去，并且如果宝石数量快要接近一百时则尽量要收集到全部宝石，以便最后可补充全部体力。

ACTION-3
Stage 6

本版是宫殿的最深处，敌人中要当心一种会带来骷髅头的怪鸟，怪鸟飞到阿拉丁头上就会扔下骷髅，并且骷髅也会自行移动，要小心应付。宫殿深处墙上的一些壁灯也可以抓住协助跳跃，但是抓住不久就会掉下来化为火焰，小心不要被烧伤，不过这火焰是不分敌我的，可以利用一下对付那些弓箭手。此外本版还有着最后一只金甲虫，别放过它。

ACTION-4
Stage 6

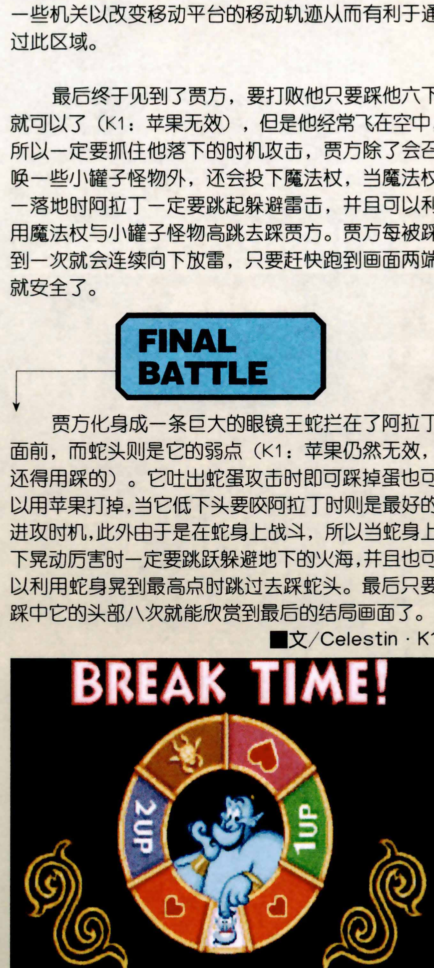
这一版的难点是地下时升时降的火海，当然等火海落下去时前进是好方法，并且有些宝物与宝石也得等火海落下去才能得到。前进中有时也要拉下一些机关以改变移动平台的移动轨迹从而有利于通过此区域。

最后终于见到了贾方，要打败他只要踩他六下就可以了（K1：苹果无效），但是他经常飞在空中，所以一定要抓住他落下的时机攻击，贾方除了会召唤一些小罐子怪物外，还会投下魔法杖，当魔法杖一落地时阿拉丁一定要跳起躲避雷击，并且可以利用魔法杖与小罐子怪物高跳去踩贾方。贾方每被踩到一次就会连续向下放雷，只要赶快跑到画面两端就安全了。

FINAL BATTLE

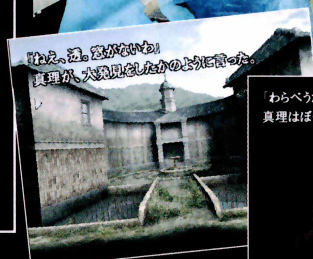
贾方化身成一条巨大的眼镜王蛇拦在了阿拉丁面前，而蛇头则是它的弱点（K1：苹果仍然无效，还得用踩的）。它吐出蛇蛋攻击时即可踩掉蛋也可以用苹果打掉，当它低下头要咬阿拉丁时则是最好的进攻时机，此外由于是在蛇身上战斗，所以当蛇身上下晃动厉害时一定要跳跃躲避地下的火海，并且也可以利用蛇身晃到最高点时跳过去踩蛇头。最后只要踩中它的头部八次就能欣赏到最后的结局画面了。

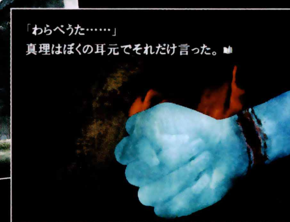
■文/Celestin · K1











静悄悄地我来了，却无法悄然离去，一纸轻薄的请柬，一场恶梦的盛宴……

PS2	厂商：CHUNSOFT	发售日：2002.7.18	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

攻略前言



《洞窟探险篇》文如其名是纯粹以探险和解谜为主线的《解谜篇》。剧情较为一般化，细究起来还有不少漏洞，也没有给出合理解释，还有草草收尾之嫌，大可不必深究（笑）。特别之处在于谜题是游戏所有剧本中最难的。对解谜感兴趣玩家可根据剧情提供的线索先作思考，实在想不出来再参考后面给出的解谜答案。

剧情小说连载之六

童谣篇

[第1章]　~请柬~

我（透）和真理接受我孙子武丸的邀请，于八月十五日前往三日月馆观光旅行。

[第2章]　~送迎船~

船长向我们讲述三月日岛的历史。

“三日月岛曾被当地人称为监狱岛，明治时期被当地的旧家岸猿家建成私家监狱……最近有个叫我孙子的傻瓜把那里买了下来。”

[第3章]　~童谣~

那个岛上至今还流传着这样的童谣……

（1）好疼哪，好疼哪，底虫村的慎太郎，哭泣着喊疼。螃蟹问哪里疼？恶黄鼬割断了我的喉咙，无法再讲话；

（2）讨厌哪，讨厌哪，底虫村的女郎蜘蛛，哭泣着喊讨厌。狐狸问讨厌什么？恶黄鼬砍掉了我的手脚，让我不能走路；

（3）好害怕呀，好害怕呀，底虫村的山姥，哭泣着说害怕。乌鸦问为什么害怕？恶黄鼬把我吊到高高的地方，再也动不了；

（4）快来啊，快来哪，底虫村的风见鸡，哭泣着叫快来。孩子问什么快来？恶黄鼬让夏天下起了大雪，秋天不再来了……

“真是感觉恶劣的歌谣啊！”真理率直说出了自己的想法……

“后面还有吗？”

“有。还想听吗？”

船长继续唱起歌来。

（5）底虫村的禽龙（古代大蜥蜴）嘎嘎嘎地叫，问它为什么叫？它却连连不停叫；

（6）底虫村的哈鲁马克，哭着说真糟糕，问他为什么糟糕？一九九九年的七月怎么也不来到；

（7）底虫村的亲子碗，边吃边说好好吃，问吃什么？早晨的鸡、新鲜的蛋，再加软软的米饭；

（8）底虫村的子狸，哭泣着说好热，兔子问为什么热？恶黄鼬（风之神）点燃我后背的柴；

（9）底虫村的小家伙，笑着说掉下去了，鼹鼠问为什么掉下去？胆小鬼不听我劝到处跑。



船经过海湾矗立的高塔旁驶入内湾，内海侧岛中央一带显现出一个被水浸没一半的洞窟。

“好想进去探险，里面兴许有宝藏吧。”真理在我耳边嘟囔着。

“我对宝藏可没兴趣。即便真的有，我也不需要。”

“透真是无欲无求啊！不过，探宝之旅不是很浪漫吗？”

[洞窟探险篇]

[第1章]　~童谣~

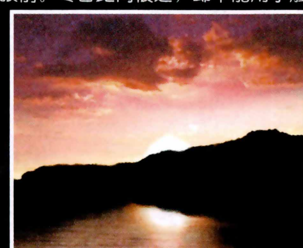
我也有同感，对那个童谣颇感兴趣。

“是啊是啊。”为了不被当成无趣之人，我赶忙应承。

“我现在最想得到的宝物，并不是在洞窟中，而是在我身边。”

“哪里哪里？”

“就在我的眼前。尽管距离很近，却不能用手触及。”



真理一脸惊讶的神情。

“透……难道你……”

我最想得到的宝物当然是真理你，然而……

“想要那个红色之鸟的雕塑，但是塔太高了，手够不到。”

没办法我只好转换话题。

“这个洞窟挺古怪的，可能很危险，还是放弃的好。”

“我可不在乎，就算里面真有什么怪物……”

“我对探险的事了解不多，但不懂得珍惜亲人给与的身体和生命的家伙，是世上最愚蠢的人！”船长嗤之以鼻。

“请问您去过那个洞窟吗？”

“我怎么可能去那么危险的地方？”船长的脸有些变色。

“三日月岛古时被称作〈暮拿岛〉，而岛的内海被称作〈牛头之海〉。因为过去那个岛以牛给神作为贡品，将牛头在海里清洗。到了黄昏时分，环绕〈牛头之海〉的岛看起来就像将映入海面的夕阳捧在掌中，由此被称作〈暮拿岛〉。我儿子是学民俗学的，对这一带的风土人情非常感兴趣，兴奋地说什么‘终于可以学以至用’了，从那时起我就有不详的预感。确有岛上藏有〈岸猿家的秘宝〉的传闻，但那只是故事。可儿子不相信，非要进那个洞窟探宝，结果出来时成了一具死尸。”

“死尸！”我和真理惊呼出声。

“儿子去探宝的地方是岛上的〈底虫村〉。”

“就是刚才童谣中的村子。”

船抵达栈桥。

我们告别船长向三日月馆走去。

[第2章] ~三日月馆~

敲打馆门，满头白发、一脸和蔼的管理人菱田出来迎接我们。

客厅内的众人都是以前雪山旅馆的旧相识。

大家久别重逢，兴高采烈地畅谈起来。

“非常对不起，主人我孙子武丸还没到这个岛。首先由我代他向大家表示欢迎。请大家暂且把行李放在客厅，先去外面参观一下这个岛。在此期间我会把各房间收拾好。”菱田向大家连连致歉。

小林提议去湖边钓鱼，俊夫夫妻一同前往，OL二人组去海岸游泳。

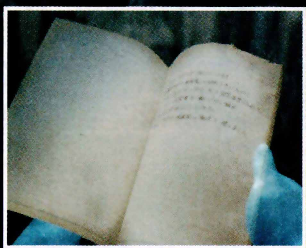
“喂，一起去馆中探险吧！”真理提议。

“但是……”

真理不由分说强拉我上了二层。

环顾二层的房间，发现内侧有一个仓库小屋，好奇心驱使我们推门进去。

屋内光线昏暗，大概很长时间没人打扫了，满是尘埃。



橱架上放着一个笔记本，封面上写“觉书”。

真理拿起书啪啦啪啦地翻阅起来。

“这或许是船长儿子留下的东西。”

——觉书——

当你翻阅这本书时，或许我，网曳和弘还未能得到岸猿家的财宝。

但我希望看到这本《觉书》的你能找到岸猿家的财宝。

“我决定了！马上去探宝！”真理大声说。

“去、去哪里？”

“当然是底虫村。”

“但是……天已经快黑了。”

“当然要赶在天黑前出发。”

真理已经听不进我的话了。

[第3章] ~底虫村~

“岸猿家自室町时代以来一直是治理这一带渔村的鱼霸，同时也是神官。”真理一边翻看《觉书》一边解说。

“鱼霸兼神官？”

“是的，不过不觉得奇怪吗?在三日月岛上养牛。在没有食肉文化的日本，饲养牛纯粹是用于农耕。可是，渔村为什么要养牛呢？”

“这个岛不能进行农耕吗？”

“不能。”

“说不定……把它们当作床。”

目瞪口呆的真理发出长叹。

“是作为活祭品，当成给神的供物而饲养的。”

来到底虫村，村子已完全荒废，尽是腐朽的民家。

村子中心零星分布着几个神龛。

“看这里！”真理手指一石碑，其上雕有文字。

“久纳租宫……这是为了长久缴纳租税而兴建的神宫，只有伊势时期才使用〈神宫〉这种称谓，啊——”

真理忽然蹲下身，拾起散落在地上的陶器碎片，碎片呈现角的形状。

“这一定是リュトン！《觉书》上记述的仿照牛的头部制造的容器。或许是那个船长的儿子想要将神龛内的リュトン带走时不小心打碎的。书中还挟着一张纸。”

真理将纸展开。〈久纳租宫通向蛇尾轮道〉。

“《觉书》的作者发现了这个岛与爱琴文明有非同寻常的关系。还记得船长唱的童谣吗？那首歌谣有几个不同版本，其中最古老的是这3段歌词。”

好疼哪，好疼哪，底虫村的慎太郎，哭泣着喊疼。螃蟹问哪里疼？恶黄鼬割断了我的喉咙，无法再讲话；

讨厌哪，讨厌哪，底虫村的女郎蜘蛛，哭泣着喊讨厌。狐狸问讨厌什么？恶黄鼬砍掉了我的手脚，让我不能走路；

好害怕呀，好害怕呀，底虫村的山姥，哭泣着说害怕。乌鸦问为什么害怕？恶黄鼬把我吊到高高的地方，再也动不了；

“这3段歌词的共通之处是〈恶黄鼬风之神〉分别对〈慎太郎〉〈女郎蜘蛛〉〈山姥〉做了残酷的恶作剧。网曳和弘认为〈恶黄鼬风之神〉是被古人禁写和禁念的凶神之一。”

“被禁写？那么，〈恶黄鼬风之神〉应该只是……暗号？”

“是的，其中暗藏了神的真名。将あくたれいたちのふうのしん（恶黄鼬风之神）间隔一字分开读，就是く・れ・た・の・う・し（克里特之牛）。”

“克里特之牛！”我不觉惊叫。

“而〈牛头〉的谐音是〈艾克乌斯〉。与爱琴海语源中的艾克乌斯王有某种关系。只要调查克里特之牛与克里特岛之间的关系，就会有所发现。”

“我明白了！〈久纳租宫通向蛇尾轮道〉这句分开读的话就是〈野黄瓜打瓶图〉！即是说，用一放置野外的黄瓜连续敲打瓶子的图！”

“你读错位了。”真理用责备的眼神狠狠瞪着我。

“〈久纳租宫〉是〈库诺索斯宫殿〉，而〈蛇尾轮道〉是〈拉比利恩斯〉。希腊神话中的拉比利恩斯……你不会不知道吧？。”

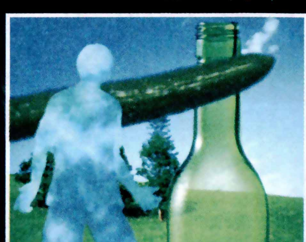
居然用这种口气跟我说话！我感觉自己受到了伤害。俗语说“强盗也有三分理”，“一寸虫有五分魂”，不，应该是“耍蛇人被蛇咬手了” “阴沟里翻船”……

“那个……拉比利恩斯是什么？”

“服了你了，开始上课吧。”

[真理的希腊神话讲座]

~拉比利恩斯~



传说克里特岛上有一个叫米诺斯的国王，为了稳固自身地位向海神祈祷，得到一头美丽的公牛作为献给海神波塞冬的供品。然而，国王舍不得杀那头美丽的牛，用别的公牛取而代之供奉给波塞冬。国王的失约使波塞冬大为震怒，使国王的王妃柏西帕生下了公牛的儿子－牛头人身的怪物米诺塔乌罗斯。米诺斯王无法杀死那个怪物，于是建造了名叫〈艾达伊达罗斯〉的迷宫，将其困在其中。”



“实际上岸猿家也有类似的传闻，岸猿家代代由小女儿照顾作为活祭品的牛，但本该是处女的小女儿却怀孕生下牛头人，牛头人被封闭于地下。”

“那么岸猿家的秘宝在哪里呢？”

“在这里。”真理指着正下方。“在地下蛇尾轮道的中心。”

[第4章] ~蛇尾轮道~

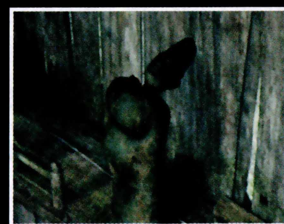
“但是，没有进入地下的通路。”

“〈觉书〉上写着‘童谣里有全部记载’”

打开神龛，里面有一个煤炭般全黑的金属制神官模样人偶。

——慎太郎之谜——

童谣第一句：好疼哪，好疼哪，底虫村的慎太郎，哭泣着喊疼。螃蟹问哪里疼？恶黄鼬割断了我的喉咙，无法再讲话；



A：对人偶膜拜

B：对人偶微笑

C：揉人偶的胸部

D：抚摸人偶头部

E：舔人偶的腹部

F：搔人偶的腋窝

G：给人偶贴上捕物帖

忽然响起“卡嗒卡嗒”的齿轮声，神龛周围沉入地下。

不知过了多久，我们已进入地下深层。

真理从背包里取出两个手电筒和一个红毛线团。



“这是……我们俩的红线？”我打趣道。

“傻瓜，是〈亚利亚多奈丝线〉！”

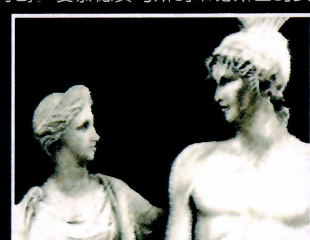
“蚂蚁的丝线？”

“〈亚利亚多奈丝线〉！真没办法，继续授课！”

[真理的希腊神话讲座]

~亚利亚多奈的丝线~

米诺斯王将米诺塔乌罗斯关在迷宫后，为了不使其兴风作浪，将人作为活祭品送入迷宫。一位叫德赛乌斯的英俊王子立志除掉米诺塔乌罗斯，自愿作为祭品来到克里特岛。爱慕德赛乌斯的米诺斯王的女儿亚利亚多奈交给他一个毛线团，教他如何从迷宫中逃脱。德赛乌斯将毛线的一端系在迷宫大门上，一边打开线团一边进入

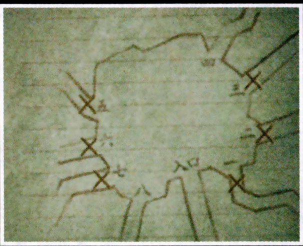


迷宫。杀死米诺塔乌罗斯后，利用线为路标顺利返回。

我将毛线一端系在神龛的柱子上。

手电筒所照范围很小，周围漆黑一片。

只听到两人的脚步声、呼吸声，再没其它声音。



进入一广阔房间。加上我们进入的入口，房间内共有8个通道。

《觉书》上有鸟瞰图，8个入口都作了标号，标有x印记的入口被石门塞住。

——女郎蜘蛛之谜——

童谣第二句：讨厌哪，讨厌哪，底虫村的女郎蜘蛛，哭泣着喊讨厌。狐狸问讨厌什么？恶黄鼬砍掉了我的手脚，让我不能走路；

巨响过后，房间中央出现一个大洞。

真理先行钻入洞里，我紧跟其后。

[第5章] ~山姥的圈套~

沿着无底的石阶通道下行，不安感吞噬了周身。

终于抵达平坦地面。 眼前出现蜿蜒如蛇尾的通道。

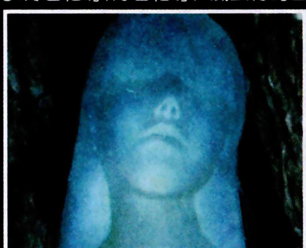
通道几乎全部被水淹没，我们只有沿着唯一一条未被水浸没的通道前进。

进入一宽敞房间。

——山姥之谜——

向上望去，屋顶非常高。房间正中有一石墩。

童谣第三句：好害怕呀，好害怕呀，底虫村的山姥，哭泣着说害怕。乌鸦问为什么害怕？恶黄鼬把我吊到高高的地方，再也动不了；



“吊在高处动不了？”

“想必是将山姥的人偶置于高处。”

“哪里有木偶？喂，透，你不觉得这个很古怪吗？”真理手指房间中央的石墩。

走近石墩观察，发现石墩与地板之间有微小空隙，石墩侧面有纵向摩擦痕迹。

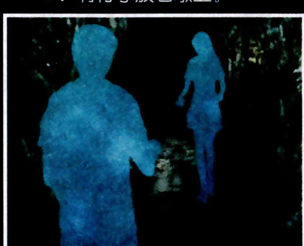
我恍然大悟，“让我自己成为山姥不就行了！”

A：我坐上石墩。（选择）

B：让真理坐上石墩。

C：我们一起坐上石墩。

D：将行李放石墩上。



伴随着巨大的响声，石墩以不可阻挡之势竖直向上升起。

石墩停止，下面传来真理的声音。

“看看周围，有没有新的通路？我上不去了，在这里等你，你继续探索吧！”真理大声命令道。

正面石壁上有一大洞，进入洞中，通路里侧传来似人似兽的痛苦声音……

循声来到一木制门前，门内传出男子痛苦难耐的呻吟之声。

门上着锁，其上有3个钥匙孔。

返回进入外侧的明亮房间。

——いぐあのどん(禽龙)解谜——

进入一奇怪房间。房间中央有4个蜥蜴般生物的石像。

4个石像位于房间中央，背对背站立。

每个石像的正面各对一扇门，其内藏有钥匙。

A：触摸持碗的禽龙

底虫村的亲子碗（鸡肉鸡蛋盖饭），边吃边说好好吃，问吃什么？早晨的鸡、新鲜的蛋，再加软软的米饭；



B：触摸持柴的禽龙

底虫村的子狸，哭泣着说好热，兔子问为什么热？恶黄鼬（风之神）点燃我后背的柴；

C：触摸遮目的禽龙

底虫村的小家伙，笑着说掉下去了，鼹鼠问为什么掉下去？胆小鬼不听我劝到处跑。

D：触摸持书的禽龙

底虫村的哈鲁马克，哭着说真糟糕，问他为什么糟糕？一九九九年的七月怎么也不来到；

解谜得到3把钥匙，开锁推门向房内望去。

[第6章] ~岸猿家的秘法~

房间内烛光明亮，几个烛台闪耀着皎洁的光芒。

摇曳的烛光中央，一个硕大无比的牛头端坐在紫色坐垫上痛哭流涕。

在酷似人类表情的牛脸上，大滴大滴的泪水从硕大的牛眼中流出。

我呆立当场。突然.背部被猛地一推，跌入房中。

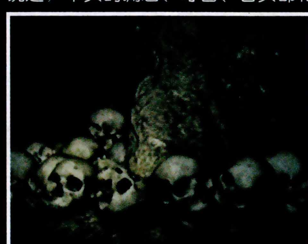
“这可是世间罕见的宝物。好好看看吧。”

船长出现在身后，一年轻男子站立旁边，挟持一名女子……是真理！

“这个牛是……宝物？”我望着牛头。

“是的。”船长回答。

“……是岸猿家的秘宝。我不是牛！”牛头接口说道，牛头的嘴唇、牙齿、舌头都和人类一样。



“这是ぎゅうず神，是岸猿家的人们依靠秘法制造出来的神。”

“是我们一族从平安时期流传下来的秘法。”菱田突然现身！

“我真名是岸猿キヨ，是继承岸猿家最后之血的人。”

“这是将巨大的牛的头盖骨添加下颚、牙齿、舌头，涂上漆，再涂上120回男女爱液，刻上曼陀罗的诅咒之物。当然世间没有如此巨大的牛骨，是用了角龙的化石。”年轻男子解释道。

“你是谁？”

“网曳和弘，研究民俗学的人。”

“那么，船长的话……”真理深感惊讶。

“《觉书》和所有关于过去的传闻都是我们编造出来的。”船长坦言道。

“全部都是…编造出来的？”真理大受打击。

“这个岛的岸猿家利用牛头神预言未来拥有了无上的权力，维持牛头神的力量需要活祭品的血，当时使用的活祭品是人。但大正以后用人作活祭品就很难了，结果岸猿家因此而没落。最近，我们才得知继承岸猿家最后血脉之人还存活于世。”年轻人喜滋滋地说。

“确认了使秘法再现的方法后就开始寻找活祭品，先召集大家来到岛上，再预先设下探宝线索.结果还真有几个傻瓜跑来了。”

船长和儿子一起大笑起来。

“并不都是编造的。岸猿家的秘法是自太古传下来的古老秘法，不能说与〈克里特神话〉毫无关系。”菱田反驳道。

“牛头神还在等着呢。”和弘大声说。

船长取出砍刀，正在这时，由硕大的牛头嘴里发出嘶哑的声音。

“舍弃头，蹴而终。”

菱田上前抱住牛头。

“这就是ぎゅうず神最后的预言！可怜啊，即使是神也感受到了永劫之时的痛苦吗？”

菱田擦拭着牛头流出的泪水自己也不禁流泪。

“就用你们之手终结御神的使命吧！”



“你说什么！”船长一脸难以置信的神情。

“明白了，请退后。”我上前将牛头横向按倒。

“想干什么？”船长挥舞砍刀作势扑过来，被真理紧抱住手腕。

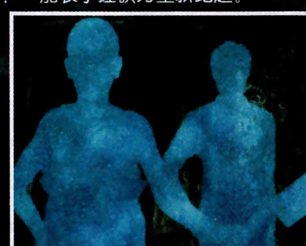
我用力踢向牛头颈部断面，牛颈的薄皮瞬间破裂，涌出淡紫色的内脏。

刹时牛头悲哀孤寂的声音响彻洞窟。

船长呆立当场，我奋力挥拳将其击倒。

“快逃！”我拉起真理的手。

“杀了你们！”船长手握砍刀重新站起。



飞奔出房间，看见菱田向我们微微施礼。

“你们逃不了的！”后面传来船长的怒吼声。

我紧拉住真理的手一路狂奔。

[第7章] ~脱出~

逃到山姥之间。

发现石柱上方放着装石沙的麻袋，是船长一伙运至此处的。

捆绑麻袋的绳子直垂到地面。

我伸手去拉绳子，真理予以制止。

“将麻袋放下来，门即会关闭。船长也就会被关在里面了。”

“但是，连菱田也会被封在此处。”

没有犹豫的时间了。“走吧！”我拉起真理的手，真理报以微笑。

沿着绵长狭窄的小道来到最初的分歧点。在我们进入时其它道路全部被水浸没，而现在却见不到水。

"《觉书》上写着，在50年一度的镰鼬之夜，岛上会有大风袭来，其后潮水会退去。"

"镰鼬之夜……就是今天吗？"

眼前出现6条一模一样的小道，第5条小道有红色毛线。

"幸好带着毛线。"

"但是，你认为这个可信吗？船长他们不需借助这样的东西就可以进入洞窟，他们会将这样的路标放任不管吗？"

确是如此。不得不考虑丝线的方向有可能被人搅鬼。

环顾四周，洞窟都显得湿漉漉的。

"舔一下就知道了。"

我走近一个通路，舔舔指尖放在通道口处。

全部神经集中于指尖，如果通路与地上相连，就应该能感到微弱的空气流动。

指尖有冷飕飕的感觉，是风。

"是这边，真理！由这条路一定能出去！"

顺着幽暗的小路继续前进，眼前终于出现光亮。

[第8章] ~反击~

是出口！我们已经抵达乘船时看到的洞窟入口。

"可是……我不会游泳。"真理低下头。

我大吃一惊，运动万能的真理竟然不会游泳！

"有我在，放心好了。"我抱紧真理跳入海水。

全身湿透的我们爬上栈桥。

"好慢啊！"船长的身影出现在码头。

"让我们等了好久。"和弘在旁边冷笑着。

"为什么你们会在这里？"

"由于镰鼬之夜的海潮，其它出口都堵塞了，只有一条海路，如果不在此期间逃出就会溺死。"

"菱田呢？"真理问。

"她还留在那儿，那个老太婆只会碍手碍脚。"船长笑道。



"馆里的家伙们都已经回去了，就剩下你们两个了，你们知道了太多不该知道的事。"和弘淡淡地说。

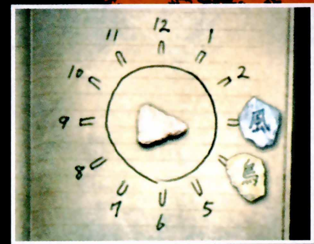
船长举起砍刀，我挡在真理身前，作了必死的准备。



"扑哧"一声，船长二人的身体开始下沉。

转眼间二人腰部以下都被埋在地面之中。

一只瘦削的手腕搭上二人肩头。



"菱田！"我惊道。

"岸猿的秘法，网曳村的人不会没听说过吧？"菱田道。

二人发出惨叫，转瞬间消失于地下，像是沉入水中一样。

"菱田！"我伸手去拉菱田，但手指却不能触及菱田的身体。

"这不是我真正的身体，只是幻影。"

菱田的身体如同风中的烟雾一样渐渐变淡。

"网曳村的最后一人也从世上消失了，再也没人会加害你们。"

菱田的身影几乎看不见了。

"谢谢你们。"

消失之前，菱田向我们深施一礼。

"一切都结束了。"

真理抱住我，我紧紧搂住她的肩膀。

虽然岸猿家的财宝未能找到，但我已经得到了更为贵重的宝物。

——完——

□文/LIGHT（光明·Shining）

解谜部分

〈慎太郎解谜〉

选择D——抚摸人偶的头部（3回）→D：推人偶的面部

解谜分析——选项多为触摸人偶身上的各个部位。选择"F：搔人偶的腋窝"会搔真理腋窝而遭到真理



的大棒(笑)。最接近童谣内容的是"D：抚摸人偶的头部"。选择3回后变为"D：推人偶的面部"。之后人偶显现出喉咙被割开的样子，与童谣第一句描述的情景相符。

〈女郎蜘蛛解谜〉

全通路封闭

解谜分析——置身于一广阔房间，周围共有8个通道出口，鸟瞰图呈现蜘蛛形态。只要将8个通道之门全部关闭，就能满足童谣第二句描述的情景"手脚断"。

〈山姥解谜〉

将重物置于石墩之上

解谜分析——此处ABCD四个选项均可满足童谣第三句"山姥置于高处"完成解谜。要注意选择C进入〈风见鸡〉和〈迷宫〉，选择D进入〈迷宫〉，选择A、B则跳过后面两个谜题直接进入下一剧情。

〈风见鸡解谜〉

在"冷风の穴"的对面按下开关。（例：初始位置"冷风の穴"3时，即在9时位置按下）

解谜分析——〈风见鸡〉指向的位置即为"冷风の穴"代表冬天。由此可推断对面位置为夏天。按下对面位置的机关，头顶上的冰柱落下，满足童谣第四句"夏天下雪"。

〈迷宫〉

E：津波→C：神官

〈いぐあのどん(禽龙)解谜〉

解谜分析——按照童谣第5—8句完成以下谜题，但是注意只需揭开其中3个谜题，4个全部谜题揭开可进入分支结局。

〈亲子碗〉

钥匙藏于5个鸡蛋之中，打破鸡蛋即可取得

〈子狸〉





按照童谣第八句描述的情景排列——A：壹→B：贰→C：叁→B：贰→A：壹

类似于迷宫，周围一片漆黑，一旦走错就会掉下重来，以下给出正确路径：A→C→A→B→A→C→B→A

〈はるまげ〉

需要将"七"字两侧的"一九九九年"和"月"对上，以下提供正确方案：A→A→A→B→A→B→A→B→A→A→A

{洞窟探险篇}流程

投入度：☆☆

攻略难易度：☆☆☆☆☆

噱头指数：☆☆☆

恐怖感：☆☆

诡异度：☆

岛名：三日月岛（暮拿岛）

神社名：久纳租宫

由童谣篇[第3章]进入{洞窟探险篇}

[第3章]

わらべ

选B：船长さんに

洞窟探险篇

[第1章]

选A：宝物なんて

选B：冒险したい

[第3章]

选B：けれど

[第4章]

选A：あやとり

选A：……知りません

选A：押してみた

[第5章]

选A：はい

选B：ぼくが山姥に

选A：扉に耳を当て

选A：扉をぶち破る

选B：来る途中に

[第6章]

选A：头を蹴った

[第7章]

选B：指先を舐め



次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技



乘胜出击，掌机迷第4弹引爆。全彩掌机迷+游戏VCD附赠大幅海报，并有多项奖品抽取

掌机迷(4)

■开心价：10.00元　出版热卖中



动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力。拿出两小时，爽快一个月。

动感新势力7

■定价：8.80元(双光盘)　出版热卖中



国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高

动感新势力 金版MTV

■定价9.80元(双光盘)　9月5日出版



电玩新势力特别版之二。生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻！

生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现接受邮购



国内第一本有份量的游戏设计与开发专著，作者均毕业清华，目前在美国专攻游戏动画。本书内容由浅入深，通俗与提高并举，游戏迷必看必备

游戏的设计与开发

■定价50元　已出版



2003年美国E3展实录，42部即将问世的游戏大作，每部都是今年游戏商战的最强火力。

电新DVD4

■定价10.00元　出版热卖中

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10　B01 樱大战2
A02 樱大战　B02 高达经典名曲(已售完)
A03 恶魔与天使　B03 最终幻想X-2
A04 红宝石MTV　B04 最终幻想XI
A05 超时空要塞　B05 合金装备本质
A06 动漫电玩金曲集　B06 任天堂全明星交响曲

(邮购详细办法见本期广告页)

动感新势力金版MTV　9.80元
银版MTV　6.80元
红宝石版MTV　8.80元

电玩新势力DVD

第1、2辑、第3辑(极少量存货，需求速购)
第4辑(最新出版)　每本10.00元

动感新势力

2003年第2期单光盘6.80元。第3、4、5、6期、7期(8月15日出版)双光盘　8.80元

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23期(双光盘8.80元)。其余各期已售完。

网络游戏密技1、2　6.80元
樱大战典藏纪念　15.00元
游戏的设计与开发(只限邮购)　50.00元

电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)17期(足球CD)18期　9.80元

注：电软2003年第1、2、5、6、10、11、12期已售完

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。
2003年新游戏批评19辑(9月中旬出版)6.50元

生化危机典藏纪念　15.00元
掌机迷3、4　10.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

特别提示：《最终幻想典藏纪念》由7月28日起停止邮购，请勿汇款、以前邮购继续有效。



电玩新势力DVD 4
3大主机浴血拼杀
3
42部游戏大作精选养眼！
2003年游戏盛典最快速最全面最权威的报道！
超值定价
10元
真DVD品质高素质享受
永远站在游戏业界视听最前沿！
全国上市热卖中
次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

火热九月 限量发售 欲购从速

《网友世界》首发增刊



256页杂志＋双CD＋
网友俱乐部会员＋惊喜大奖
超值定价：19.80元

杂志：

众小编倾心打造，
全新专题闪亮登场！

大话电脑升级
另类软件大集合
宽带娱乐一点通
Windows组策略详解
注册表另类用法大比拼
网友光盘制作跟我学
黑客入侵大法
更多精彩专题，请见首发增刊……

光盘：

精彩全部搜罗
内容独家奉送

百款编辑推荐软件
自做网页教程全收集
热门金曲大放送
最新海贼王剧场版
最新火影忍者剧场版
CS补丁与另类MOD
更多精彩内容，请见附送光盘……

精彩无限 惹我心动



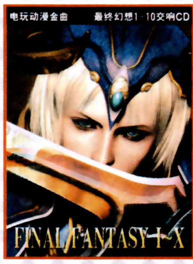
邮发代号：80－116
月刊　每月1日出版
零售价：6.80元（含光盘）



《网友世界》姊妹刊
精彩第二弹火爆登场

地址：北京市永定路邮局3918－1110分箱《网友世界》杂志社　邮编：100039
电话：(010) 88283101/02/03－8005　88283105　88283109　传真：(010) 88283105
网址：www.netfriends.com.cn
E-mail:faxing@pcdiy.com.cn
（邮资免取，另收挂号费2元）

最好听的电玩动漫金曲在这里集合



最终幻想1—10交响CD

● 简称：FF1—10

气势磅礴规模宏大的12首最终幻想交响乐章，重温FF系列15年流金岁月。

定价:6元 编号:A01



樱大战珍藏CD2

● 简称：樱2

樱大战珍藏金曲的第二弹，收录了樱大战游戏、动画中15首动听歌曲。

定价:6元 编号:B01



樱大战珍藏CD

● 简称：樱大战

15首樱大战各代游戏主打金曲齐聚一堂，绝对都是罕见的珍品。

定价:6元 编号:A02



高达经典名曲珍藏CD

已售完

● 简称：

因总……荐的……大迷……的高达名……热血震撼百听不厌。

定价:6元 编号:B02



恶魔与天使珍藏CD

● 简称：恶魔天使

恶魔城月下夜想曲和心跳回忆精选名曲16首让你流连在恶魔与天使之间。

定价:6元 编号:A03



最终幻想X—2珍藏CD

● 简称：FF12

FF黑金珍藏版第二弹，收录人气极旺的FFX—2中广受好评的游戏金曲26首。

定价:6元 编号:B03

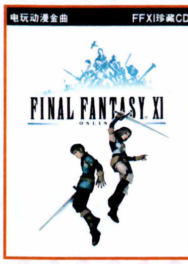


红宝石MTV CD

● 简称：红宝石

电新红宝石MTV的CD版本，2003以来十余部经典游戏大作16首金曲全收录。

定价:6元 编号:A04



最终幻想XI珍藏CD

● 简称：FF11

FF黑金珍藏版第三弹，精选FFXI中19首优美乐曲是休闲时的最佳背景音乐。

定价:6元 编号:B04



超时空要塞珍藏CD

● 简称：超时空

“超时空要塞MACROSS二十周年纪念”18首精选歌曲集结于此！

定价:6元 编号:A05



合金装备本质珍藏CD

● 简称：合金2

合金装备2本质18首华丽金曲全收录，极高品质气势宏大，赶超电影大片。

定价:6元 编号:B05



动漫电玩金曲集CD

● 简称：动漫金曲

难以忘怀的经典名作，回味无穷的16首经典歌曲，如今就在掌握之中……

定价:6元 编号:A06



任天堂全明星交响曲CD

● 简称：任天堂

任天堂15首优美辉宏的华彩交响乐章，曲曲经典都是你所熟悉的任氏游戏。

定价:6元 编号:B06

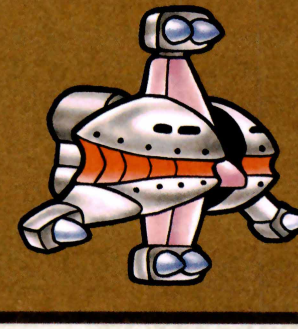
优惠办法：一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠！

注意事项 请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD(只写编号亦可)
例如：FF1—10(A01) 樱大战(A02) 合金2（B05）

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编：100011 联系电话：010—64472177、64472919

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地



读者来信大汇总，游戏秘技大集结

第2次スーパーロボット大戦α

天地会会长兼α队指挥官讲话：

1、本次是真真正正的大杂烩了，用个恰当的比喻就是什锦拼盘合集，有意见的玩家就来加点料吧。

2、《超级机器人大战D》全隐藏机体，全隐藏人物是如何出现的呢？自认为是机战达人的玩家发表意见的时候来了……（本编也在二周目寻找中）

3、不用怀疑，继续剑客群像图的连载，对格斗游戏有排斥力的玩家就当是美术欣赏吧……



GBA 奥伽战争

游戏推荐度：8　秘技实用度：8

●三回合灭敌法

"冰土地质"学是探索模式最难的，大部分终极物品都在这里取得。如何在最少回合内打败首领或全灭敌人非常关键。现介绍一种3回合灭敌人的方法：

条件：1、我方出场队员在30级以上。

2、至少有3人攻击力上400。

3、至少有6个道具"奥普"。

4、队伍中必须有人会"再动"魔法。

5、主角移动力8以上（忍者）。

第一回合：主角行动一次后使用道具"奥普"，法师加魔法后对主角使"再动"，主角再次向敌方靠近并再次使用"奥普"，其它3人原地使用"奥普"。

第二回合：主角向敌方靠近并使用最后一个"奥普"。这时敌方只剩下首领和快死的骑士。法师对主角使用"再动"，主角进入敌阵杀死骑士。

第三回合：主角配合法师的魔法"再动"，使用两次必杀技即可干掉首领。

其实这种方法说起来简单但不是那么容易达到，通常会因主角攻击力不够高而杀不死首领，这样主角的装备就非常重要了。（敌首领可是很BT哟，防御奇高，还会回复魔法）

注："奥普"为全体攻击性道具，使用者攻击力越高，威力越大。

●エレノァ的礼物

在进入最终关卡：22冰雪目标前如果回到最初的ソレァ海岸时，就会发生エレノァ赠送物品事件。

●"死灵法师"转取方法

将人物配带"死者指轮"，在战斗中死去，便立刻复活并转职。

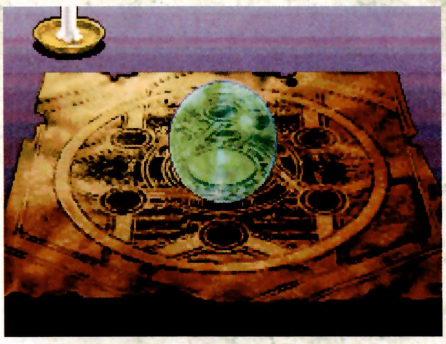
●"天使骑士"转职方法

首先取得"大天使の羽根"，在运势最高（3颗红心）时战死，便可转职。

●把人变成武器

己方队员使用道具スナップドラゴン后会变成该队员对应属性的剑，基本威力85再加上化剑人所有能力值的一半。

——北京 王小东



XZS：TV主机上的奥伽战争在哪里呢？

GBA 超级马里奥A3

游戏推荐度：9　秘技实用度：8

●无限加命法

1—8关，在取得BOSS房间钥匙的那个版面，右下角有一敌人（就是在迷你游戏中出现的那个），用蛋打它3下之后，每打它一下就会加一命。这样一次带6枚蛋可以加3命，而左边的版面可以无限续蛋，这样想加多少命都可以。

●迷你游戏"无赖取胜"法

首先在选关画面按住"SELECT"，输入"L、L、B、A、R"，进入迷你游戏选项。前3个游戏里任选一个开始游戏。轮到玩家输入指令时故意不按来拖延时间，等气球快炸时马上输入指令把球传给电脑，这样电脑一接球就会炸掉，玩家则被判定取胜，轻松获得奖命。

——北京 王小东

XZS：靠着实力取胜和靠着秘技取胜同样重要。

GBA 黄金太阳

游戏推荐度：9　秘技实用度：7

●隐藏宝物

在ビリビノ兆西的山洞有一些隐藏的宝物，取得方法是：进入山洞，走到旁边有一小火点的水那儿，灭掉火，水就自动结冰了。出洞，用クロウ让河边的小树苗长大，攀其向上，在那个附近有宝箱的石阵内使用幻眼（イマヅーノ）会出现一个门，进去走一会儿，跳过刚才结起的冰柱，就可以进去取宝物了。

——广东 郑瑞斌

XZS：好游戏的好秘技。

GBA 宇宙巡航机

游戏推荐度：7　秘技实用度：8

●全武器（伪）

游戏中按下START键，输入"上、上、下、下、左、右、左、右、B、A"这条KONAMI经典秘技。回到游戏画面，你马上拥有全武器。可是，你会在5秒后不明不白地自爆！

●真·全武器

游戏中按下START键，输入"上、上、下、下、L、R、L、R、B、A"，这次是真的了！可每小关只可使用一次，切记！

——广东 朱斯迪大尉

XZS：自爆原因现在判明……

GBA 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石

游戏推荐度：9　秘技实用度：7

●关于NO.140的捕捉方法

在《口袋妖怪·红宝石、蓝宝石》中出现几率最低的恐怕要数NO.140了，以一般的方式去钓可能要钓上几个小时，但是本人发现在某个地方垂钓的话，出现几率超过50%！

方法：出ヒワマキシティ村来到119道路，一直往下走来到河边冲浪。往右走，再往下，往下没走几步你就可以看到河道中有块石头，石头的右边有一小块陆地，上岸，那一块陆地从上往下数第三格，在这里用中级杆垂钓。

OK，用不了几分钟，之前奇货可居的NO.140ヒンバス就成为普通货色了。

——上海　蔡振山

XZS：妖怪、妖怪、妖怪。

GBA 光明之魂

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●隐藏关

通关一次后，在新增难度下打到第八关时，按住L和R键后进入。

——广东 朱斯迪大尉

XZS：联机，其乐无穷。



↑光明之魂2再次说明经典是可以被超越的。

GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度:8	秘技实用度:6

●隐藏人物リサ

在第4话，流龙马的击坠数为5以上，过关后加入，但要过几话才可使用。

●隐藏情节

1、リサ加入。

2、第8话选“地上路线”，则在第9话就会发生リサ的母亲白骨鬼自爆事件。

ボスボロット的隐藏武器：

1、第8话选“宇宙路线”。

2、第10话，ボス的击坠数为10以上，过关后追加。

——广东 朱斯迪大尉

XZS：GBA强作热血第一弹。

GBA 超级机器人大战R

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●隐藏机体フェブラル

1、第21话后选“高达路线”。

2、ジヤミル击坠数为20以上。

3、第22话，让ジヤミル击坠ラソフロー，过关后入手。

●隐藏机体白鸟九十九用アルストロメリア：

第31话，白鸟九十九击坠数为10以上，过关后入手。

——广东 朱斯迪大尉

XZS：GBA强作热血第二弹。

GBA 超级机器人大战OG

游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●隐藏机体

1、ガーリオン

第24话，让タスク或ライ击坠レオナ，过关后入手。

2、ヴアルシオン·改

第28话熟练度习得，过关后入手。

3、ゲシエプソスト·R

响介路线第20话，ギリアム级别为23以上，第31话入手。流星路线入手不能。

4、ゲシエブンストMK-2·S

流星路线第30话，击坠イングラム的R-GUN，第40话入手。响介路线入手不能。

5、ヒユッケドイソ008L

响介路线第20话，ヴィレッタ的级别为23以上，第37话入手。

流星路线第29话，イソグラム的级别为32以上，第37话入手。

●隐藏强化芯片

勇者の印（装甲+200，运动性+25，全武器命中率+30%）

1、熟练度为27以上。

2、响介路线第34话，レフィーナ的级别为38以上，过关后入手。

流星路线第34话，ダイラッ的级别为38以上，过关后入手。

钢の魂（装甲+250，运动性+30，全武器命中率+35%）

1、熟练度为30以上。

2、响介路线第37话，ダイラッ的级别为38以上，过关后入手。

流星路线第37话，レフィーナ的级别为38以上，过关后入手。

——广东 朱斯迪大尉

XZS：GBA强作热血第三弹。

GBA 格斗之王EX

游戏推荐度:8	秘技实用度:6

●游戏中的BUG

最好在练习模式里，我方用八神庵把对手迫到墙角，八神庵攻击对手（重P、暗炎……）跟着马上放东丈（狗），这时八神庵可以自由活动了，不如来一招必杀吧！顺摇两圈按拳，成功的话对手会悬浮在半空中。

——广东 陈一文

XZS：本作别称：格斗之王·BUG。



GBA 格斗之王EX2

游戏推荐度:9	秘技实用度:6

●一击必杀连续技

1、天羽忍（援护：暴走忍）

（版边）←↓↙+轻P＞＞援护＞＞←↓↙+轻P＞＞[→↘↓↙←×2+P]×2

2、暴走忍（援护：天羽忍）

（版边）←↓↙+轻P＞＞[援护＞＞（←↓↙+轻P）×2]×2＞＞→↘↓↙←×2+P

——广东 朱斯迪大尉

XZS：只有应作者要求“抛砖引玉”了。



PS2 世界足球·胜利十一人6

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●EX难度必胜法

相信MASTER联赛的EX难度都会让许多玩家望而却步，因为在EX难度下不仅是电脑攻守都超强，并且每次比赛前也要SAVE，让你不能用S/L大法。其实在EX难度下也是可以用S/L大法的。首先，要存上两份档，那么在比赛前的自动SAVE就只会占用你其中的一份，而不会动你另外一份的。例如：SAVE“1”和“2”，它只会用你的“SAVE1”，而不会动你的“SAVE2”。这样当你在比赛时退出后再LOAD“SAVE2”，然SAVE上“SAVE1”那就可以保存住一份未被自动SAVE的记录了。看过这S/L大法之后，大家是不是又恢复了打EX的斗志呢？（切记：退出后再LOAD上“SAVE2”之后一定要SAVE上“SAVE1”，否则“SAVE2”就会被占用，后果自负。

——广东 朱承德

XZS：足球游戏之极意，现。

PS2 007夜火

游戏推荐度:7	秘技实用度:8

●游戏的作弊码

进入游戏打开控制台，输入

GOD	无敌模式
NOCLIP	穿墙模式
NOTARGET	隐形模式
FLY	飞行模式

——河北　顾瑞斌

XZS：若输入秘技后，游戏不能正常运行，重新看杂志即可。

玩FF11你还需要什么？



局域网一样可以PlayOnline

端口映射

内网必备利器

虽然喜欢幻想	硬件
并且买了五万	焦点
拒绝再玩登陆	问题
拒绝再玩掉线	探讨

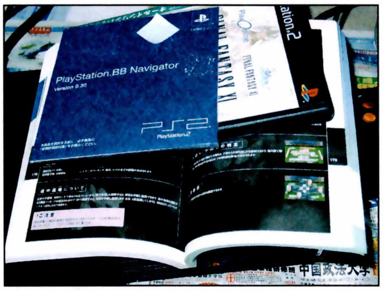
天语手到擒来——局域网内爆打FF11成功!!!



最近呢，虽然索尼被迫收回一大批彩电，被“质量”问题搞得焦头烂额，直接导致品牌信誉下降，并使得整个集团的“纯利下降98%”的问题显得更加突出，但是，其在游戏机方面却一路好调，新推出的50000（MB/NH）型PS2整合了相当多的新功能——美观透明、运转静音、内置硬盘、自备BB——在新型在线游戏FF11的带动下，越来越多的玩家禁不住索尼的诱惑，入手了此型主机。

虽然大家都很期待，并且仍然向往着将各种对应硬盘的游戏拷到PS2里玩，但是有几个基本点还请大家注意一下。首先，并不是所有的游戏都拷到硬盘里就一劳永逸，而是当你想玩硬盘里的游戏时，必须先用正盘“引导”才行，并非每回直接运行硬盘中的文件即OK。

PS2惨遭破解后，加装直读成了“时尚”，但是50000型PS2，玩家却不舍得装什么直读。一来正版用户可以很方便的将游戏拷到40G的大容量硬盘中，游戏时可以免受读盘之困扰，二来更可以直接运行FF11这款“只能ONLINE／只能宽带”的最新网络游戏，同时呢，随着今后越来越多的ONLINE游戏登场，这部分50000型玩家可以轻松的游戏。



相对于各种老版本的PS2，50000型的优势真不是一点半点。像是如果为某老型PS2安装一块硬盘，再装上一个BB套件，那就需要2000元左右的预算，而一台PS2也是2000元左右，算下来你需要4000元才能玩网络游戏FF11。而50000型现在在国内的售价不过才2600元左右。难怪大家疯狂入手——仅本编辑部就有三人入手，另有一人蠢蠢欲动，号称要……哈哈哈！

其实呢，据旁观者天语的考查，如果你想玩FF11，其代价还是相当高的，换言之“门槛有一些高”——我们刚才说了一些主机本身的问题，其实倒容易解决，还有一些问题更为关键——比如，你家里是否有1Mb ADSL或以上的宽带网(上行最低60K，下载最低120K)？你在日本有亲朋好友么？

光看FF11的基本手册，我想一般玩家的头就大了，那么厚，实际内容却不知所云。理论上拿条网线一接，你就能上网爽FF11，但是人家PLAYONLINE服务器对玩家的要求是比较高的，目前似乎不允许其他国家的玩友接入FF11的服务器。这点与我国玩家非常熟悉的DC在线PSO相比，似乎显得残忍了一点——官方要求FF11玩家必须填写日本住址——单这一条，就够我们的呛。再不像当年无数国内精英在线爆打PSO那样爽了。

但是想方设法托人的话，这个倒也不难解决。不外乎找个日本达人在旁边指点一下，填入一些数据罢了——当然，你必须从日本弄来“WEB MONEY”包月卡。基本上就是光盘中的默认设定，当然，你稍稍改动一些NET接入的基本设置也不会有什么大问题。对于一般玩家而言，你在家中玩FF11，到此也就结束了。然后呢，请上线登陆服务器与人组队，逐步掌握FF11的游戏规则。

可是我们在编辑部里是10M光缆小宽带(说到这儿，天语有些沮丧，原来好像是20M的，下载一般可达400KB，理论上是700K。而现在就只能是上传120，下载240的速率了……哭)，形成局域网若干，拔下工作用PC的网线往50000型PS2的BB接口上“啪”的一接，呵呵，本部的50000型FF11迷就可以尽情地玩起“登陆”与“掉线”了——

这话是怎么说呢？

原来，局域网内，各台电脑并没有自己的外部IP，而只有局域网内部的IP。一般地，通过局域网上网，网内各台PC并不能被外界正确识别IP，因为只有局域网的服务器才拥有一个IP，外界识别的只是这个IP，局域网中的各台机器并不能被正确识别。这样一来，当我们利用局域网进行上传下载或是使用到一些需要用到端口的软件时，往往无法被外界的服务器正确识别，比如，你在局域网内部某台机器上架设FTP，则别人无法联系到你的电脑。

FF11也同样遇到这个问题。日本PLAYONLIE服务器要是联系不到局域网内的某台PS2，那便无法登陆成功。当初本部受众奋力练习“登陆”，最终回报却只是“掉线”，顺利的情况下，十次登陆能有一次成功——要知道，FF11的登陆过程挺麻烦的，一等就是几分钟——面对黑屏的滋味可不好受。

上期天语就分析应该是端口的事，考虑到进行端口映射也许能解决问题，就提示给本部首位入手50000型PERFECT达人，其当时正饱受无法正常登陆之苦(一度还曾经找电脑达人玩转DNS，而效果依旧)，一听天语发言，当时就以到水煮鱼名店“大佛口”吃喝为条件要挟俺。众所周知，俺的电脑水平超低，但算是个DVDRIP饭，因此端口映射并不是什么大问题，于是花了二十秒试验了一下，后来就没有消息——因为当时很晚，天语急着回住地，没看结果。

PERFECT也没有及时通报情况，直到后来某一天，才说“唉，托托，你别说还真好了。”——登陆次次成功，进出城再不掉线，速度快！

后来，天语还当着“电击”采集狂人大象的面为另一位稍晚入手50000型PS2的MASCAR达人映射，大象也不得不服啊！哈哈哈，当时成功，二人组队。



注1：至本页排版完毕为止，“大佛口”仍未去成。

注2：端口映射非常简单，大家自学即可。

XB自做8

——XB最强播放器XBMP第三讲

——玉米：哇哈哈哈哈，七月底八月初真是一段好时光啊，7月31号周杰伦第四张专辑《叶惠美》出现，8月1号晚WE7的光盘镜像又偷偷地出现在了互联网上，8月2号晚是皇家马德里的工体表演，同天白天玉米亲眼目睹了好友老虎在一实况比赛中小组赛中被淘汰出局（虽然这不是什么好事儿）……

潜水：……咳咳，我们不是来讲XBMP的么，小心一会儿天师暴走。

——玉米：怎么说呢，我觉得JAY这张新专辑比最初的第一张第二张的曲风成熟并且进化的太多，导致很多fans对现在的风格或接受不了，或说成是并无新意江郎才尽什么的，而玉米觉得其实第三张专辑是一个全新JAY氏风格试探性转型的开始，到了第四张JAY的全新风格是一览无余，日趋成熟，像“晴天”、“东风破”、“三年二班”都蛮好听的，我们其实可以把这四张专辑从第一张开始从头分析一下…………

▲天师：咳咳……

潜水：……

——玉米：-_-b，那个……其实WE7的变化确实不小，刚刚上手的时候还真别扭，尤其是发任意球或角球的时候，队员的那种猥琐样子看着真是让人受不了，也不知道konami怎么想的；动作和真实性提升了不少，人员名单也属于很老的那种版本，碧咸还是在曼联，最让人不能理解的是玉米最喜欢的尤文竟然是迪瓦约当队长，就算小皮不是队长那也应该……，唉，反正强烈期待WE DO IT 4。

▲天师：（怒槽已满）…………

潜水：……

——玉米：（无视）8月2号那天人还真是多啊，晚上8点的球，5点半工体门口就已经是人山人海了。和想像的一样，那六大星根本没有发挥自己的真实水平，要说还得是莫伦特斯，可能替补队员都想在新教练面前尽可能地表现自己吧。毕竟，想在人才济济的皇马中前场脱颖而出可不是那么容易。潜水，我们今天在这里分析一下这几个进球……



（图1）

▲天师：-_-#，玉米啊……你不想要这期稿费了吧……

——玉米：啊，对对对，是XBMP，潜水！别再说别的话题了！

潜水：-_-b

——玉米：嗯，最后我想说一下，实况北京区的预选赛水准确实是比较高的啊，在我看到的比赛中，只要是机会选手们一般都能抓得住。老虎失利的原因我觉得是因为下半时老虎的法国队门将巴特犯了一个可以称得上是bug致命失误引起的，这里，我们就要说一下一个玩家在正式比赛时心态调整的问题，我一代实况达人玉米之所以能够称霸石家庄WE界五十余载，就靠得是……

▲天师：来人啊！把这个玉米给我拉下去打半个小时！！在我天师眼皮子底下骗稿费的人现在还真是不多见了！！！！！！

（半小时后）

——玉米：（疼痛）咳……潜水，看到了吧，这就是说闲话的好处，以后别这么干了，知道么。

潜水：咳，我们继续上次的讲吧。-_-b

——玉米：嗯，上次我们讲到XNS、SMB，很多朋友可能不明白为什么在我们打开一个类别的菜单后会出现像：“network(XBMSP)”、“network(XNS)”、“network(SMB)”这些选项，为什么前面都是network，而后面括号内的字母却不一样的？

（图2）图里的network(XNS)被潜水改成了network(RELAX)，更具体了一些。



潜水：嗯，这其实是网络点播的比较常见的三种方式，XBMSP全称为：XB Media Streaming Protocol（XB媒体流协议），我们可以用PC上运行的软件CcXStream Server 1.0.15当服务器端，使PC文件实现与XB共享；XSN全称为：Xstream Network service protocol，是一种XB专用的流文件网络通信协议，我们可以通过在PC上运行RelaX软件当服务器端，使PC文件实现与XB的共享；而SMB（Server Message Block）是Microsoft 用来共享文件、打印机、并行通信口以及在计算机之间通过命名管道和信使进行通信的协议，我样可以通过共享文件夹的形式来使PC文件实现与XB的共享。

——玉米：啊，也就是说这三种方法都可以啊？但是这三种方法各有什么优缺点没有？

潜水：对于文件播放的效果来说，用哪种方式其实并没有什么区别。关键是在PC上的使用习惯问题，SMB不需要运行服务器端软件，可以节省一点PC的内存资源，但共享文件夹比较麻烦，管理也成问题，而且在安全性上也存在问题。而XNS方式的服务器软件，对于共享文件夹的管理非常方便，而且有流的LOG记录，在使用上更可靠一些。

——玉米：原来是这样子啊，那你给大家讲讲比较常用的实现方法吧。

潜水：好的，我们在这里就讲讲XNS方式和SMB方式吧；XNS方式刚才我们讲过了，需要在PC上运行一个XNS服务器软件，XBMP可以访问XNS服务器软件里共享出来的PC文件目录，XNS服务器软件一般使用RelaX（目前版本0.75），这里不方便写出网址，需要的话大家可以去google查一下；另一种是SMB方式，只需要把PC上播放文件存在的文件夹共享一下，XBMP就可以直接访问。

——玉米：那我们先说一下XNS方式怎么实现吧。

潜水：嗯，在这里我说一下实现XNS方式的条件：

1、确定PC已和XB连通

　　假设PC网卡的IP地址为：192.168.0.1

　　XBOX网卡的IP地址为:192.168.0.253

　　假设PC上存放媒体文件的路径为：

　　　　影片:E:\MOVIE

　　　　音乐:E:\MUSIC

　　　　图片:E:\PICTURES

2、PC上安装了RELAX这个软件。

3、XBMP的config.xml中的<LOCAL>、<MUSIC>、<PICTURES>、<VIDEOS>部分需要有如下语句配置：

```
//配置XOBX的IP地址，把PC的IP地址作为网关
<local>
  <address>192.168.0.253</address>
  <subnet>255.255.255.0</subnet>
  <gateway>192.168.0.1</gateway>
  </local>
  //在音乐菜单里配置一个通过网络点播音乐（XNS方式）的方法
  <music>
  <share>
  <name>Network (XNS)</name>
  <url>$ROOT$music@192.168.0.1</url>
  <cachesize>256</cachesize>
  </share>
  </music>
  //在图片菜单里配置一个通过网络访问图片(XNS方式)的方法
  <pictures>
  <share>
  <name>Network (XNS)</name>
  <url>$ROOT$pictures@192.168.0.1</url>
  <cachesize>256</cachesize>
  </share>
  //在视频菜单里配置一个通过网络点播视频(XNS方式)的方法
  <videos>
  <share>
  <name>Network (XNS)</name>
  <url>$ROOT$video@192.168.0.1</url>
  <cachesize>8192</cachesize>
  </share>
```

——玉米：有问题！有问题！那个$ROOT$video是什么意思，前段时间我们不是都讲的是<url>E:\VIDEO@192.168.0.1</url>么！

潜水：$ROOT$video表示可以访问RELAX共享的VIDEO类下的所有目录，如果想单独使用某一个目录，可以用目录的直接路径来代替(当然前提是这个目录在RELAX里已经做了共享)例如：<url>E:\VIDEO@192.168.0.1</url>。

——玉米：那还是所有目录好，那还是用$ROOT$video吧，继续继续。

潜水：config.xml配置好后、在PC上就需要运行RELAX这个XNS软件，并把需要分享的目录配置好，以前面假设的三个目录为例：

1、运行RELAX。

（图3）

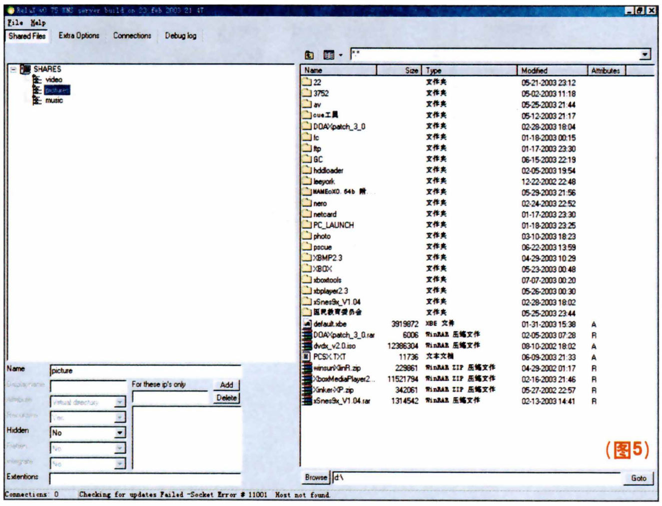
2、在SHARES上点右键，选择ADD，可以建立共享项目。

（图4）

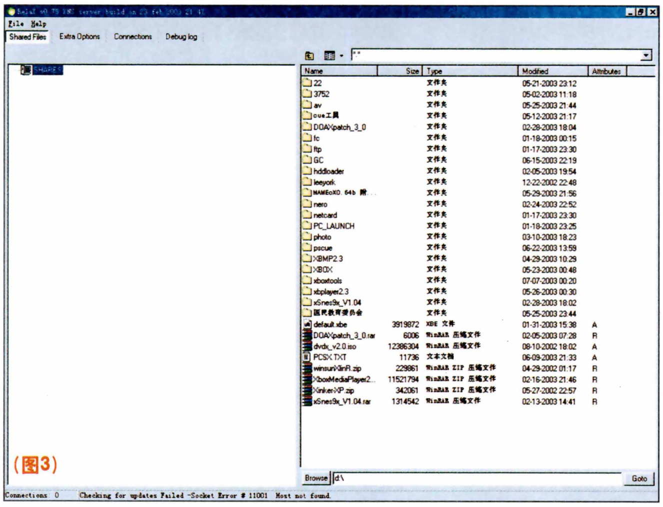
3、先建立三类共享项目：video、pictures、music （玉米：注意一下，这里的共享名是对应我们刚才在config.xml里设置的$ROOT$处的名字）。

（图5）

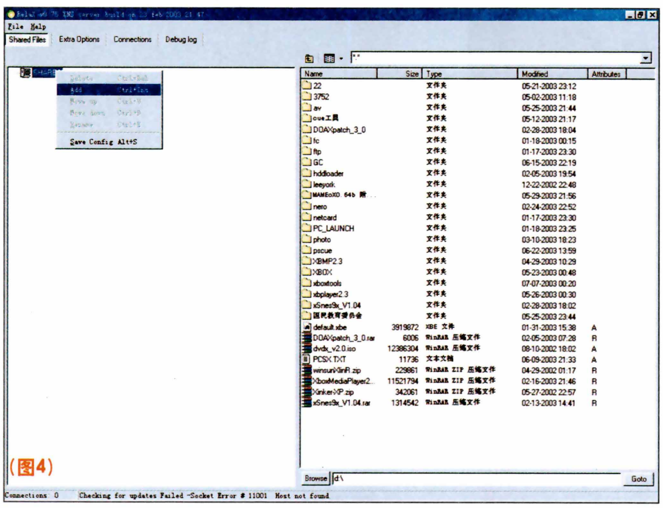
4、右面的框体可以选择PC硬盘的目录，选中后把文件目录托拉到相应的共享的项目下。



（图5）



（图3）



（图4）

（图6）（图7）

5、不要关闭RELAX（可以最小化窗口），这时候XBMP就已经可以访问刚才共享的文件夹了！当然，如果要共享其他文件夹，要做的也只是简单的鼠标托放操作而已。

（图8）

注：DEBUG LOG窗口可以看到流媒体的访问状况。

——玉米：……怎么什么事儿从你嘴里一说出来就都那么简单啊。

潜水：其实本来也简单，你自己动手试一下就知道了。

接下来说一下SMB方式：

像我们介绍的新版XBMP已经支持了SMB方式的共享文件夹访问方法，简单到只需要PC上把文件夹的属性置为共享，XBMP就可以直接访问了！

——玉米：……那你还讲……

潜水：假设PC的网络配置如下：

主机名：SERVER

IP地址：192.168.0.1

E:\MUSIC、E:\VIDEO、E:\PICUTRES这三个目录的属性都设为共享，用户名密码都为：superman

然后config.xml里需要有如下配置。

先要指定NAMESERVER，也就是主机名，IP地址就是PC网卡的IP地址<nameserver>192.168.0.1</nameserver>然后指定共享文件夹

```
<music>
<share>
<name>NETWORK(SMB)</name>
<url>smb://superman:superman@SERVER/music</url>
</share>
</music>
<video>
<share>
<name>NETWORK(SMB)</name>
<url>smb://superman:superman@SERVER/video</url>
</share>
</video>
<pictures>
<share>
<name>NETWORK(SMB)</name>
<url>smb://superman:superman@SERVER/pictures</url>
</share>
</pictures>
```

配置完成、XBMP可以直接访问PC上共享出来的文件夹了。

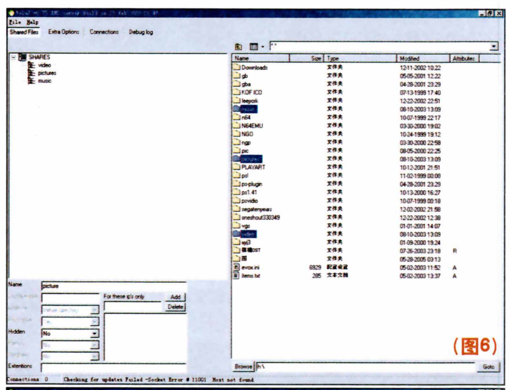
——玉米：这样的话如果我从线上down下来一个视频或音频后，只要PC和XB连着，把文件共享就可以通过XBOX直接看了么？

潜水：是啊，说到视频我想起一个比较重要的问题……

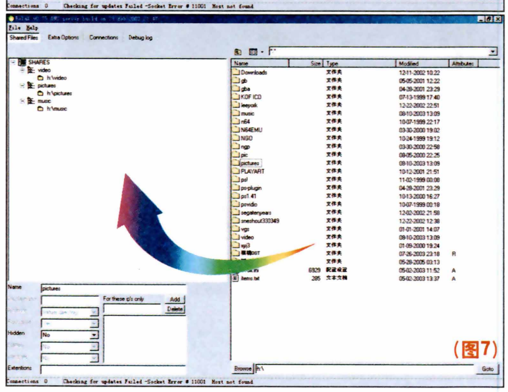
——玉米：嗯？

潜水：这里讲一下字幕的问题：

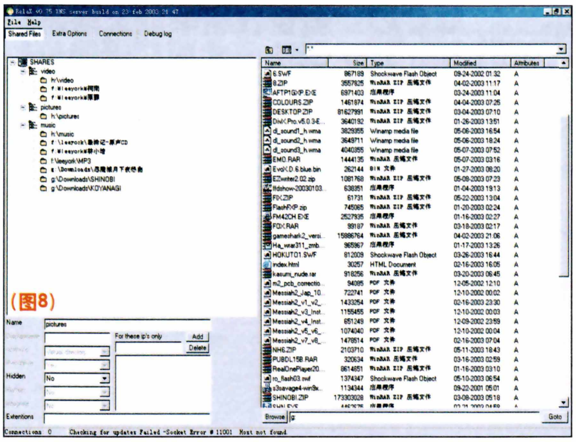
1、影片的字幕如果是SRT格式，字幕文件



（图6）



（图7）



(图8)

名需要和影片的文件名完全相同。

例如：ANIMATRIX.AVI

ANIMATRIX.SRT

在XBMP的一般设置里，选择“显示字幕”，并关闭“使用MPLAYER字幕”就可以了。字幕如果和影片不能够同步，可以在播放过程中按左/右按键调整字幕的延时。XBMP对SRT格式字幕可以说是完美支持。

2、如果是SUB字幕，可能会因为.SUB文件太大而导致死机。使用需要在一般设置里打开“使用MPLAYER字幕”。



(图9)

3、XBMP支持的字幕格式如下：

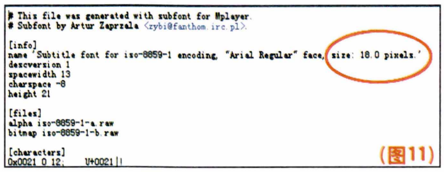
SRT、SUB、TXT、SMI、SSA、AQT、JSS、MPL、VobSub



(图10)

4、改变字体大小：

用“windows记事本”或其它相关软件打开font.desc文件，在size:18.0 pixels改为小于28.0的数字。



```
# This file was generated with subfont for Mplayer.
# Subfont by Artur Zaprzala <zybi@fanthom.irc.pl>.

[info]
name 'Subtitle font for iso-8859-1 encoding, "Arial Regular" face, size: 18.0 pixels.'
descversion 1
spacewidth 13
charspace -8
height 21

[files]
alpha iso-8859-1-a.raw
bitmap iso-8859-1-b.raw

[characters]
0x0021 0 12;    U+0021 !
```

(图11)

——玉米：那关于压缩格式的字幕呢？

潜水：XBMP同时支持RAR格式的压缩SUB字幕文件，但同样存在不能播放过大字幕文件的问题。其实大家可以把SUB字幕减肥，比如一个SUB字幕文件里存在多个语种的字幕，那我们可以用编辑软件打开字幕文件，只留下你需要的部分，其他语种的可以删掉，这样字幕文件就小多了。

——玉米：再次感叹XBMP功能的强大……比PC的WMP强得不是一点儿半点儿啊。

潜水：有这么比的么，我们再说一下如何制作文件夹的小图标吧。

其实很是简单，我们自己做一个64x64象素的jpg文件，然后把图标改成后缀名为.tbn，然后把这个.tbn的文件名和你想要图示的视频文件或文件夹名称相同就行了。比如：我的一个视频文件T3.avi，我想给这个文件做一个图示，就制作一个t3.tbn文件与t3文件放到一起就可以了。如果你是把这个.tbn文件定义给文件夹的话，那么如果不是用户自己定义图示的话，文件夹里所有的文件都会套用同一个.tbn文件。

——玉米：嗯，对了，潜水，还有一个问题，就是为什么我们设置光驱的时候也要设置两个啊？一个什么DVDROM(ISO9660)一个是DVDROM(UDF)



(图12)

潜水：一个是用UDF格式刻录的光盘，一个是符合ISO9660标准格式的光盘.

——玉米：这期的最后把XBMP的键位功能介绍一下吧？

潜水：好的，在XBMP中键位功能是不能自己设定的，所以大家还是记下来吧。

在浏览时：

-X /显示键： 切换播放文件与播放介面

-A /选择键： 播放/打开 选择项

-B /后退键： 退回到上一层文件夹

-Y /标题键： 把文件放入播放列表中

-Back/菜单键：反回主菜单

-方向/控制游标

-White/信息键：显示IMDb信息（在连机情况下）

-L/R:选择上一页或下一页

在播放中：

-X/显示键:切换播放文件与播放介面

-A/选择键:显示控制面板

-A/选择键:在控制面板中显示需要的功能

-方向键左/右:调整字幕与画面的同步

-方向键上/下:调整音频与画面的同步

-快退键:快退文件(在控制面板内有此功能选项)

-快进键:快退文件(在控制面板内有此功能选项)

-White:屏幕设置

-Black/信息键:显示文件信息



(图13)

-R/跳转:播放列表中下一项任务

-L/跳转:播放列表中上一项任务

-额外的DVD键:播放、停止、暂停。在控制面板上……

-Y/标题键:创建一个书签

-B/播放键:在创建一个书签的前提下，循环创建的书签

-滑动条：快/慢播放文件

幻灯片设置：

-R：幻灯片加速播放

-L：幻灯片减速播放

-暂停键:暂停播放

-Back/B或暂停/菜单:暂停播放

-R：下一首歌

-L：上一首歌

-右方向键:下一张图

-左方向键:上一张图

-Y：旋转图片

-数字(0-9):缩放图片（0表示还原图片尺寸）

（XBMP系列未完，待续）

玉米的话：呼，终于又完了一期，在这里感谢石家庄游戏无限boss张大海和兽医的帮助，9月12日周杰伦工体个唱预定中；大家如果还需要关于XB的其它一些什么信息或建议和批评的话，请给天师写信或留言。

本文参考XBMP2.3了官方帮助文件以及XB Media Streaming Protocol (XBMSP)的官方帮助文件。

西安友联

地址：西安市雁塔西路(原纬二街)101号
电话：(029)5363889 邮政编码：710061
收款人：宋延辉
交行：40551270816581307
建行：4367424221270405276
邮箱：zhangru@pub.xaonline.com
外地顾客索要详细价目单请付邮资1元!!!

PS2390001/390006原配置(全新)+完美直读+优质电源 1720　PS2390001(指定美版翻新机)+手柄+直读+电源 1420
X-BOX+原柄+直读+电源 1920　PS one 101+直读+双手柄+记忆卡+电源 550　薄GB+单卡 240　GBC+单卡 350
GBA(原装全新) 550 GBA(翻新机) 460 GBA二手 420 GBASP(原装全新) 820 16位MD机+双手柄+AV线+电源 90

GBA 600毫安/1200毫安套充	30/35	SP 电源/充电器/组电	25/45/40	PS2 原振柄/组S端子/组分量	150/15/15
GBA面盖/保护胶套/贴面	10/12/4	GB 灯/放大镜/对战线	12/15/8	PS2 8M记忆卡/原厂记忆卡	140/160
GBA 厚镜面/玻璃锐屏	5/30	GB 透明套/套充/镜面	5/20/5	PS2机战记忆卡/X-2记忆卡	190/250
GBA 放大镜+杆/三合一放大镜	15/20	GBC灯/放大镜/对战线	12/15/8	PS2 北通电源/200W电源	40/70
GBA 三合一/四合一摇杆	25/30	GBC 透明套/套充/镜面	5/20/5	PS2 普支架/X-2闪光支架	15/40
GBA 横包/竖包/硬壳包/套装包 8/12/18/35		PS组柄/仿原柄/北通柄	8/25/15	PS2 普竖支架/X-2带灯支架	15/45
		PS 组振/仿原振/北通振	25/55/40	PS2 转打印机口/转USB接口	8/48
GBA 卡盒/二头线/四头线	12/8/15	PS 1M记忆卡/北通1M/4M	10/15/30	PS2 铁拳/刀魂原装摇杆	280/320
GBA 伸缩灯/冷光灯/护视宝	15/35/35	PS 振动枪/飞行摇杆/方向盘	70/90/150	X-BOX 二手原柄/遥控器	150/100
SP 锐屏/贴面/防磨套装	30/5/10			EZ-FLASH Ⅰ 128M/256M	390/610
SP 耳机/耳机转接线	8/12	PS2 组振柄/仿原振柄/北通柄	30/90/55	EZ-FLASH 二代256M	760
SP 软布包/硬壳包/挂包	12/15/25			万用VGA BOX	250

口袋红/兰(中)	45	炸弹人	45	信长异闻录	45	少年街霸3	45	萨尔达传说	45	玛丽赛车	28	**新节目**	
黄金太阳(中)	45	风之少年2	45	战国革命外传	45	街霸2	45	哈利波特2	45	Q版赛车2	45	忍者	45
恶魔城1/2/3中	45	风之少年3	90	创造球会	45	罪恶格斗	45	龙战士1/2	28	陆行鸟乐园	45	索尼克弹珠	45
三国志(中)	45	古惑狼1/2	45	真女神光/暗	45	拳皇EX2	45	V拉力3	28	空中力量2	28	奇还屋中	45
银河之星(中)	45	钻地小子A	45	勇者斗恶龙	45	鬼眼狂刀	45	魂斗罗	28	F14	28	青蛙王子	45
机战A/R/OG(中)	45	星之卡比	45	特鲁内克2	45	舞之刃	45	魔界村	28	洛克人3	45	太空战略版中	90
皇家骑士团(中)	45	音速小子1	45	换装迷宫2	45	加勒比海盗	45	GT3	45	快打旋风	28	鬼舞者战略	45
银河战士(中)	45	音速小子2	90	封印之剑	45	绿巨人	45	实况足球	45	金太郎复仇	45	幻想传说	45
古墓丽影(中)	45	黄金太阳2	90	烈火之剑	90	高级战争2	45	NBA JAM	28	细胞分裂	45	重返地狱	45
电梯大战(中)	45	游戏王7/8	90	玛丽2/3/4	28	创造球会2	45	黑色细胞	45	牧场物语3	45	机器人大战D	45
洛克人Z/Z2	45	太空战略版	90	瓦里奥世界	45	维京人	45	犬夜叉	45	七龙珠1/2	45	妈妈1+2	45
大金钢	45	指环王2	90	瓦里奥制造	45	哈姆太郎4	45	海贼王	45	007夜火	45	间谍小子3D	45
太空频道5	45	棒球小子	90	铁　拳	45	漫画地带	45	泡泡龙	45	光明之魂(中)	45	世界巡回赛	45
宇宙大作战	45	铸剑物语	45	世界传说	45	成　龙	45	蜘蛛侠	45	机动天使	45	注:GBA卡带已包含5元邮费	
超级忍	45	疯狂出租车	45	通灵王3	45	李小龙	45	足球小将	45	自制机器人	45		

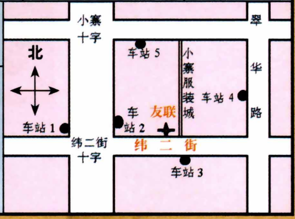
二手：高价回收各类主机并开展贴换业务 薄GB+220换GBC，GBC+280换GBA GBA+500换SP，GB+380换GBA PS one+200换GBA，GBA直接换PS1

出租：现已开展PS1，GBC带卡，GBA带卡，动画DVD的出租业务，其它出租业务陆续展开，另有MD卡，GB卡，动画DVD，VCD出售

换卡：GBA128M10/次，其5/次 GB合卡10/次，其它5/次 MD文字10/次，其它5/次 (外地用户换卡按邮费栏中)

修理：本店集七年维修经验，精修各种主机光头、主板、配件。收费合理。

邮费：PS one 25元　GBA，GBASP 20元　卡带邮费已含配件　每件5元多一件加2元　换卡含邮费12元/每盘
快件邮费为原有基础上加10元(6-8天到)



具体地址：小寨纬二街十字向东200米
车站1：教育专线、5路专线、401、618、101路纬二街站
车站2：603路、600路、215路、229路、704路、239路 36路、19路 纬二街站
车站3：503路、605路、710路邮电十所站
车站4：527路、27路、710路、34路、26路 国防工办站
车站5：5路、24路、401路、521路、610路、44路 小寨站

长沙新世代

新世代新学期大回报！GBA卡全面广幅降价！

“新世代”为感谢全国玩友的厚爱与支持，并将一如继往地保持绝对真实可靠的同类商品全国最低价，同时并以最高质量及最快寄包速度回报各位玩友。

限量日本转港全新DC主机(双管恒温+专用电源+PS模拟器+VCD播放软件+3.16版引导碟)仅售550元。
PSone全新(主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源)仅售515元。GBA主机＋任选32M卡一盒(免普件邮费)=520元
本店现已开展GBA低价贴换GBASP活动(注：需GBA液晶屏L/R键无损坏)贴换价格仅470元。

汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游(请勿忘邮费)收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731-4119826
投诉建议:13017191240 交行帐号:60142870643811901 建行帐号:4367422926170143221 收款人:李坚
邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC 全新未开封日本版		街头涂鸦(极品)	25	梦幻小天使	20	2000奥运会	24	太空频道5	18	海豚	18
正版(非廉价美版)		梦游美国2001	14	F1方程赛车	14	樱花大战4代	65	疯狂的士1代	34	鬼屋2	37
格兰蒂亚2	7	VR战士3	14	D之食卓2(限)	29	世嘉钓鱼	18	ES事件	35	麻雀大战	24
刀魂	7	大战略珍藏版	78	世嘉拉力2	14	青之六号	35	索尼克10年限定	15	梦幻之星限定版	25

GBA100%全新卡类(所有售出GBA卡均有正规包装说明书，并严格测试记录寄出，万一还有问题，三月免费必换!)

新约圣剑传说(新)	38	分裂细胞	37	古墓丽影中文版	37	麻将王中文	45	瓦里奥4	37
合金弹头(新)	38	恶魔城晓月圆舞曲中文	37	塞尔达传说三角力量	37	沙罗曼蛇	23	特鲁尼克大冒险	37
我们的太阳(新)	78	洛克人ZERO二代	37	指环王双塔(128M)	77	超时空要塞	37	露娜传说中文版	37
鬼武者战略版(新)	38	幻想传说召唤血统	37	海贼王ONEPIECE	37	上海麻将	23	炸弹人故事	23
重装机兵	23	007夜火	37	真女神转身光/暗	37	NBA2002	28	火炎纹章	37
龙珠Z2代	38	街霸方块	37	口袋妖怪红/蓝中文版	38	恶魔城白夜中文/日	37	V拉力3	23
阿拉丁(capcom)	24	火炎纹章2中文版	78	魂斗罗	23	黄金太阳Ⅰ中文/2代	43/77	沉默的遗迹中文版	37
幻想传说(新)正统版	38	牧场物语4代中文	39	街霸3	37	风之少年Ⅰ、Ⅱ	23	皇家骑士团中文	39
超级玛莉4代(新)	23	瓦里奥制造	37	世界传说换装迷宫	37	光明之魂中文/日	37	恶魔城月之轮回中文	37
机战D(新)	37	勇者斗恶龙旅团之心	37	星之卡比GBA	37	机战A、R、OG中文	37	玛丽赛车	23
光明之魂2代	77	最终幻想战略版中文	78	空军三角洲	23	新钻地A	37	龙战士1/2	23
太空频道5	37	拳王EX2	37	沉默狙击手	37	创造球会	37	三国志中文	37
任天堂大金刚	37	世嘉拉力	37	樱国之魂	23	实况足球6	37	大泡泡龙	23
海底大战	37	鬼眼狂刀	37	玛丽3耀西岛/2/1代	23	快打旋风	23	机械化军团	38
召唤之夜、铸剑物语	37	洛克人EXE3	37	传说的斯塔菲	37	古惑狼	37	超魔界村R	23
忍者刑警	23	银河战士中文版	37	黑色细胞	37	索尼克	37	罪恶格斗	37

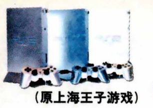
维修 本部现有维修技师4员，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉(并保质三月)(邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系)。

配件类：GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	2/7/7/7/9	DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)/DC专用电源	40/48/83/14
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代	16/15/4/4/325	DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)/保护电阻	24/49/165/6
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖（注明颜色）	12/5/1.5/10/8	DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板	88/23/9/52
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/24	DC AV线/S线/风扇/驱动开关/组装光枪	12/13/29/8/65
20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指/SP原装耳机转接器	62/29/120/20	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米/光头托盘	60/45/12/14
EZFLASH128M/专用起子/无影冷光灯(长管)	415/7/33	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头驱动片 5986	75/4/11
PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代	17/5/63	PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	95/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄/7.2寸16:9高清晰彩色显示屏	48/18/650	PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源	148/85/45
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包/驱动IC5815、5810	25/75/55/30
PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年)	185	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡/光头物镜	47/13/25/120/14
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX/激光管	22/28/185/35
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	SS原装JVC新光头/驱动板/图像芯片/内存IC85	85/75/75/28
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	6/8/15/28	SS直读IC/制转/加速卡+记忆卡+金手指3合1/AV线	55/25/90/8
光头支架/光头数据线/延长线/电机线/C4977、4507场效应管	29/14/4/4/18	手柄/导电胶/十字架/电源板/金手指	9/2/2/34/65
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	22/27/45/30	NGC原装/组装手柄/专用电源/太8烟盒+火机二盒一	175/45/90/35
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘/无线耳机	18/22/16/45	太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC原装/组装手柄/图像芯片6145、6258/DC格斗手柄	54/25/125/32	太10情侣表/皮带/戒指＋钥匙扣＋手链	72/45/30
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU/原装钓鱼杆	18/24/20/95/75	合金装备打火机/太 10 精品碟包（全钢）	17/38

GBA全彩攻略书		最终幻想战略版(厚)	15	火炎纹章1/2代	12/14	合金装备(厚)	15
幻想传说(厚)	14	口袋红兰合集	12	露娜传说	12	寄生前夜1+2	16
新约圣剑传说	14	世界传说+银河战士(合)	15	**PS全彩攻略**		最终幻想8(厚)	21
机战D	13	黄金太阳1/2	12	生化123合集(厚)	16	最终幻想9	15
鬼武者战略版	13	塞尔达三角力量	12	龙骑士传说	14	纹章传说(厚)	14
恶魔城晓月圆舞曲(厚)	14	牧场物语4代(厚)	14	北欧女神(厚)	19	永恒传说(超厚)	19

“新世代”以经营GB卡起家，众多经典GB卡、GB彩卡百余种，需索取GB卡目录价格清单请自备信封及回邮邮票!!





上海王子电玩

(原上海王子游戏)

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2主机（30001型+原装手柄+直读）	1580/30	PS2主机（5000型+原包装配件+硬盘）	2780/30
PS2主机 三色限定版(39000型+原装手柄+AV线)	2080/30	GBA主机、SP机（全套+电源）	520/10、820/10
PS2主机（39001型+原手柄+直读）	1680/30	GBC彩机（正宗原装全新）	390/10
NGC主机（NGC主机+原装手柄+AV线）	1280/30	GBC彩机（正宗原装二手）	290/10
XBox主机 主机全套+直读	1850/30	SP机 限定版(皮卡丘)	1150/10
PSone 主机全套(含主机+手柄+电源+记录卡+10张游戏)	490/30	EZ-flash 128M、256M、512M	390/10、590/10、950/10
		EZ-flash2 256M	720/10
PS2主机（5000型+原装手柄+AV线）	2080/30	本店特请专业人士维修各种游戏主机并安装各种直读立等可取	

周边及配件

PS2 D端子线（原装）	290/10	PS2 分量端子线	230/10	NGC 原装分量线	280/10
XBox 分量线（原装）	290/10	PS2 原装S端子线	160/10	NGC 原装S端子线	190/10
PS2 铁拳4摇杆	230/30	PS2 原装遥控器	180/10	XBox 色差端子线	280/10
PS2GT3 方向盘（组装）	180/30	PS2 原装无线摇控手柄	880/10	XBox 原装遥控器	290/10
PS2 原装激光枪	300/10	PS2 金手指全中文版(卡+碟)	90/10	XBox 原装手柄	260/10
PS2 激光组装枪	90/10	PS2 原装振动手柄	150/10	DC 原装手柄	58/10
PS2 组装光头	250/10	PSone原装振动手柄	95/10	DC 原装记录卡	68/10
PS2 原装光头	480/10	PS2 原装彩色手柄	150/10	NGC-GBA连接器	385/10
PS2 万用VGA	250/10	PS2 原装无线遥控手柄	480/10	我店为你从日本专门定购主机、软件及周边，交货及时	

软件

NGC 沙滩排球	380/10	NGC 生化危机 1.2.3	330/10	NGC 明星大乱斗	390/10
NGC NBA2002	180/10	NGC 生化危机0(带记意卡)	320/10	DC 莎木1/2(限定版)	280/180/10
NGC 萨尔达	280/10	NGC 实况足球6最终版	400/10	DC 维罗尼克(完全版)	150/10
NGC 阳光玛丽	380/10	NGC 梦幻之星1、2	400/10	本店还供应一批特价PS2和DC原版软件，欢迎电询	
NGC 星际火狐	290/10	NGC 刀魂	410/10		

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询，二盒以上免邮资。

机器人大战D	48/5	古墓丽影	48/5	GT3	48/5	分裂细胞	48/5
鬼武者	48/5	鬼眼狂刀	48/5	星之卡比	48/5	索尼克1、2	48/88/5
幻想传说	48/5	实况足球2	48/5	航空管制官（中文）	48/5	银河战士	48/5
光明之魂2	85/5	钻地先生A	48/5	风云麻将（中文）	48/5	东尼滑板	48/5
海贼王2	48/5	狙击手	48/5	魂斗罗	30/5	中央大陆战记2	48/5
勇者斗恶龙	48/5	口袋红.蓝宝石(中文)	48/5	大金刚	48/5	黄金太阳1、2	50/85/5
世界传说	40/5	洛克人ZERO（2、3）	48/5	口袋妖怪红、蓝（中文）时钟 58/5		魔法假期	40/5
牧场物语(中文)	40/5	特鲁尼克大冒险	48/5			真女神转生	48/5
F.F.T	85/5	光明之魂2	85/5	决战三国（中文）	58/5	纯情房东俏房客	40/5
火焰之纹章烈火之剑(中文)	85/5	游戏王8	85/5	指环王（3）王者无敌	58/5	沙龙曼蛇	30/5
炸弹人（3）	48/5	玛莉奥1、2、3	35/5	换装迷宫2	48/5	V拉力3	30/5
拳皇（2）	48/5	龙战士1、2	30/5	恶魔城3（中文）	48/5	炼金术士	40/5
机器人大战A（中文）	40/5	桃太郎4	48/5	召换使之夜	40/5	本店高价回收和贴换各种游戏主机及软件，欢迎新老客户光临	
指环王双塔	85/5	火枪手	48/5	街霸方块	48/5		

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临

上海市虹口区海伦西路87号川北店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间10:00--20:30(年中无休)
公交：18、21、100、147路、轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005
营业时间：10:00--18:30(年中无休)
公交01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

北京超时空游戏学校现面向全国开始招生



本校前身是“北京金硅视图科技有限公司”，专为国外公司加工动画，游戏，同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件用于教学(SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂，日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台）。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心，北京中关村信息产业基地，上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际，国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。详情请登录网站www.cskgt.com.

宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础

招生电话：01082896123,6124,6125,6127　联系人：李老师，尹老师
报名地址：北京中关村，上地国际科技创业园1号楼5E.
E-mail：JGST.CO.LTD@263.NET

www.cskgt.com

新慧福GBA烧录系统

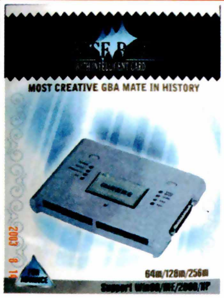
NEWISE

关于我们

专业致力于GBA烧录系统的商业推广和技术研发

因为专业
所以够强！

COOL



新包装智慧宝盒烧录器清凉上市！

新慧福电子厂欢迎全国各地商家加盟GBA烧录系统，我们为各位量身定做了种种销售系统，相信总有一套适合你。

www.newwise-gz.com



全GBA游戏图鉴，国内首发，配合DVD-CD-ROM对应光盘，无论是商家还是玩家，轻松玩转GBA……

新慧福商务服务列车始动



一流的技术支持，全面的售前售后培训，零风险的经营模式，强大的资源优势，与工作人员的面对面交流，尽在新慧福快速服务列车，将陆续到达以下几个城市：湖南、湖北、河南、安徽、山东...商务服务专线013809862850 0755-26723533



商家的最好选择

一问一答，轻松上手！

针对不同商家推出的不同选择方案



1号拳头产品
智慧宝盒卡对卡烧录机 入门级

店家：能简单介绍一下性能吗？操作简单吗？没有电脑可以完成烧录吗？不懂电脑能行吗？
回答：其实智慧宝盒卡对卡烧录机是一台最简单好用的傻瓜烧录设备，即使你完全不懂电脑的操作，店堂里没有电脑也可以完成卡带的备份，期间只需按2个按钮就可以完成卡带的烧录。整个过程完全脱离电脑，方便之极。

店家：卡带源是什么？投资大吗？
回答：卡带源其实就是你柜台里面的普通卡，因此不存在重复投资。

店家：到底有什么优势？大概需要投入多少就可以运作？
回答：优势1、智慧卡是双芯片全硬件记忆的卡带，真正全部兼容至GBA发售以来的全部游戏，并且完美纪录，比普通的D卡具有更高的性价比，售后服务比现在的换卡服务要轻松的多。优势2、烧录服务要比换卡服务更容易稳定客户群。优势3、无变价，库存，占用资金的苦恼。优势4：以后是网络时代，从最简单的开始学起，为以后打基础。 全部投资不超过1000元！！

店家：这个产品和上面的有什么不同？
回答：智慧宝盒电脑烧录机是智慧宝盒卡对卡烧录机的升级产品，他不仅可以完成64M卡带的卡对卡烧录，还可以通过网络下载最新的GBA游戏到卡带里。



2号拳头产品
智慧宝盒电脑烧录机 上手级

店家：我对电脑稍微懂一点，操作复杂吗？我的电脑配置很低能用吗？电脑不能上网是不是就不能烧录游戏？游戏源还是柜台里面的卡吗？
回答：操作非常简单，只要把驱动安装上就可以用了。对电脑的要求也很低，基本上只要能装上操作系统的机器都可以用。配合我们的5张GBA游戏光盘（里面包含了至GBA发售以来的全部游戏）你即使不能上网也可以拥有全部的游戏.

店家：那么他的优势又在那里呢？？投资又是多少呢？
回答：简单的概括起来就是： 烧录的资源大于换卡的资源　烧录的投资小于换卡的投资　烧录的品种大于换卡的品种 其次是烧录系统永远没有变价，库存，积压资金的苦恼，光这些就足够说明问题了。总的投资还是不大于1000元，不过一定要有台电脑哦。



3号拳头产品
新惠福灵锐卡烧录平台 精英级

产品和销售方案简单介绍： 新慧幅最新USB烧录设备，其卡带是国内最具性价比的可烧录合卡，做工精良，记忆稳定。为商家量身定做的销售系统也独具一格，烧录主机的独家编码限量销售，适合商家批量销售的灵锐和卡，（总公司不对普通用户销售套装，控制烧录器流向），不仅为各位商件打造了全新的盈利空间，更获得了稳定，持久的消费群体...招商咨询热线0755-26723533 游先生

不满意就退货
保你零风险经营！



新慧福全国销售联盟

沈阳-杨生 024-241560*1 浙江-郑生0579-23894*4 江苏-杨生0516-37118*8 河南-盛生 0371-67609*7 广西-何生 0772-28370*0 河北-付生 0312-30223*4 天津-林生 022-272138*0 青海-吴生0971-61166*5 重庆-孟生023-637273*8-胡生-023-654141*8 新疆-阮生0991-58611*3 湖北-张生027-827771*6 安徽-张生 0551-26463*3-0558-22983*4 江西-江生0791-63617*1-3003 内蒙古-周生0470-82421*0山东-赵生0532-46631*7黑龙江-朱生0454-86622*3珠海-胡生0138241177*8广州-洪生020-892893*0 云南-陈生0871-41119*3 贵州-许生0851-58657*4 因商务保密隐掉客户资源电话，如有需要，请直接和深圳市场部联系。其他更多分销：www.newwise-gz.com

深圳总公司0755-26723533 013809862850 游先生 newwise@vip.sina.com www.newwise-gz.com www.newwise.com http://bbs.newwise.com 电子商务合作：www.gbgba.com

重要启示

最近我厂有极少部分出口产品（我厂在TaiWan注册的太极鲨USB烧录器）从国外串销到内地，因为在烧录程序做了区域限制，因此如果混用到国内灵锐USB烧录器的话，会出现严重故障。请广大商户谨用，否则一切后果自负，同时我厂不会提供任何技术和售后支持。

关注网站您将得到意外的收获



◆SS主机全新+原装3D手柄2只+10张碟=400元(主机三月包换,一年保修,在本月内购买免费赠送原装VCD卡一个)

DC模拟PS模拟器精装黑碟 25元

长沙火星

网站：www.mars-game.com

网上查询(包裹,汇票,商品图片,行情)

邮购 · 批发 · 零售 维修

◆DC正版全新软件,全国最低价！元,以下5元，PS2 5张以上5元，以下8元；XB 5张以上12元，以下15
◆GBA及世嘉16位卡厂价直销
◆维修配件齐全，实力湖南第一
◆DC/SS/PS 软件10张以上3
◆GBA背光组/原装 ￥140/300
◆GBA卡游戏精装黑碟光盘（收录GBA经典和最新游戏卡ROM100余种，可烧入EZ或其它烧录卡中，也可在电脑上运行GBA游戏，还附EZ驱动程序，并每周出新碟一张）25元/张
◆DC的PS模拟器精装黑碟 25元
◆DC原装全新液晶记忆卡 60元

PS2改机5.0AF最新直读芯片、图片可上本公司网站查看（可改任何机型，性能稳定，直接运行所有PS2游戏，包括D9）并可以和原版碟那样按进仓键读碟、效果目前最佳￥180；美赛亚2 ￥90；ANH 3.6.7 ￥60。 PS2中文金手指（能修改游戏密码，并使改机后不能读取D9游戏的机器可直接读） ￥80

全新类主机：39001+原装振动手柄2个+品牌电源+AV线+原装记忆卡+碟10张自选+最好直读5.0AF = 1650圆NGC限定版 +NGP（可玩盗版GBA卡）+电源+AV线 =1700元 NGC普通版（黑 橙 紫 白 银）1200元 GBA主机颜色自选港\日产 480 \540元 GBASP（黑 紫 银自选）保证电池原装800元 XBOX原装主机 +专用电源+原手柄1个+组手柄1个+软件10张 港版2080 日版2150 美版1750 世加16位机+双手柄+电源+制转=90元 8位学习机可练习打字也可玩游戏（节目上千种）50元

PS原版区 剑客指南＊ 50元 / 96格斗王＊ 50元 / 恶狼传说四＊ 50元/天草降临＊ 50元 / 恐龙危机II 50元 / 杀掳夜魔2 s50元 / 合金装备1代 80元 太空战士8原装全新限定版每套＊280元 / 时空枪手原装限定版内置原装枪＊120元 / R4原装限定版带反馈手柄每套＊88元

模拟器区：PSII世嘉16位模拟器（700种世嘉游戏） 10元；PSII街机模拟器（200种街机游戏）10元；PSII世嘉街机模拟器10元；XBOX世嘉16位模拟器（700种世嘉游戏）15元；XBOX世嘉街机模拟器（200种街机游戏）15元；DC模拟PS游戏模拟器精装黑碟（可在DC上模拟80%以上的PS游戏）25元；DC街机模拟器精装黑碟（4CD，1500种游戏）50元；DC超任模拟器（5CD 2500种游戏）20元；DC用MD模拟器精装黑碟（2CD1200种游戏）20元；DC任天堂模拟器（精装黑碟）（2CD 1000种游戏）20元；DC用VCD模拟器（精装黑碟）10元；DC用MP3模拟器精装黑碟）10元。

二手机区（此类主机9成新,如需看主机外观,请上公司网站），主机免费保修三个月,一月包换。NGC主机（蓝色,电源+AV线+原装手柄+记忆卡,数量有限）1000元/台；DC主机（电源+AV线+原装手柄+4M记忆卡）500元/台；SS主机（电源+AV线+原装手柄）180元/台；PS主机（电源+AV线+原装手柄+记忆卡）300元/台；PSone主机（电源+AV线+原装手柄+记忆卡）320元/台；

DC全新原版碟区(全新原装,均有现货，批发价另议，超过5张以上免邮费)	樱花大战1+2(PC限定版,送原装樱花杯表)	200	樱花大战2	120	樱花花组大战(限定版)	45	阿卡蒂亚(限定版)	300	基连野望(限定版)	200	东京巴士(限定版)	90	超音鼠II(限定版)+金币	15	梦幻骑士(限定版)	20
	樱花大战1	100	樱花大战3(限定版)	83	樱花限定版音乐CD(2CD)	80	大战略（限定版)	200	NBA2K1(限定版)	80	格兰蒂亚2(限定版2CD)	40	梦幻之星I(限定版)	30	炼金术士(限定版,送公仔)	35
			樱花大战4(限定版)	90	樱花附照	15	白剑（限定版)	200	GT赛车(限定版)	20	心跳回忆十限定版记忆卡	70	梦幻之星II	70		

MD（世嘉16位卡）单卡(动作、射击、娱乐) MD（世嘉16位卡）智力卡(MD卡齐全，欢迎邮购) 欢迎邮购客户免费索取各种节目单（自备信封邮票） 网站全面更新请火星会员上网重新注册！

快打旋风	15	小叮铛	15	忍者1	12	麻将	15	战斧1	15	战斧4	15	12人街霸2	20	99大金刚	20	音速战机4	25	格斗四人组3(中)	25	帝国王朝(中)	32	大航海2(中)	32	太阁立志传(中)	50	信长野望(中)	32
蝙蝠侠	15	冲破火网2	12	西部牛仔	10	肥大盗	13	松鼠2	15	X超人	15	玛莉3	20	鬼屋3	20	阿拉丁	20	真人快打4(中)	28	大战略2(中)	30	杨家将(中)	30	三国志4(中)	32	台湾大亨(中)	50
火爆战警	12	米老鼠2	10	007情报员	15	异形风暴	15	音速弹珠台	15	忍无可忍	20	真侍魂3	15	格斗四人组	20	真人摔交3	25	13张麻将(中)	28	太空战士(中)	32	超级大富豪(中)	40	三国志5(中)	32	阿Q连环炮(中)	45
热血足球	10	石头族	15	魔鬼克星	15	街头赛车	18	罗马保卫战	15	机动战神	15	狮子王	20	饿狼2	20	朱罗纪3	28	吞食天地3(中)	32	新光明力量2(中)	32	爆笑三国(中)	32	三国演义(中)	32	独立战争(中)	32
光电战机	15	影武者	15	鲛·鲛	13	火枪英雄	15	小鬼当家	15	音速2	15	99足球	20	豪血寺	25	音速战机5	28	水浒传(中)	32	悟空外传(中)	30	梦幻之星2(中)	32	三国列传(中)	30	皇室血裔(中)	32
喷火龙	15	米老鼠1	12	外星战将	10	双截龙	15	忍者神龟3	15	雪人兄弟	15	龙虎拳	20	五星战队	20	悠悠白书	25	封神榜(中)	32	成吉思汗(中)	40	太平洋争霸战(中)	50	伊苏国3代(中)	50	新石中剑(中)	50
NBA蓝球	12	顽皮熊	10	百胜天龙	15	赌城	15	战斧	15	龙珠	20	朱罗纪2	20	恐龙兄弟2	20	16张麻将	25	大战略(中)	30	航空霸业(中)	40	太平记(中)	50	梦幻之星4(原装)	70	特殊部队357(中)	45
忍者龟	10	音速小子	13	格斗2人组	15	战场之狼	18	雷电	15	忍者3	15	双枪2	20	狮子王3	25	98格斗	28	梦幻模拟战2(中)	30	大富翁(中)	30	巫术神界(中)	32	魔法师传奇(中)	45	十二人街霸(中)	20
天使之翼	15	战斧2	15	足球	12	联合大战	15	8合1棋	15	空牙	15	明星足球	20	双截龙5	25	真人快打3	28	港都少年(中)	50	大航海1(中)	32	梦幻之星3(中)	50	织田信长(中)	32	魂斗罗II(中)	15

GBA卡类		决战三国（中文）	60	机械人大战R（中）	8	麻雀风云（中）	38	分裂细胞	38	正邪幻想曲（黑色细胞）	38	洛克人1，2，3	38	拳皇EX /EX2	38	钻地小子I、A	23/38	迪士尼足球（128M）	77	头文字D	23
		航空管制（中文）	38	机械人大战 O中	38	魔法假日（日）	38	大金钢	38	毁灭战士（128M	77	洛克人GP	38	007-夜火	38	大富翁	23	实况足球6	38	越野摩托车	23
太空战士（中文）	77	洛克人水晶（中文）	63	瓦莉奥制造	38	龙战士I，II，III	23	战国革命外传	38	樱国之魂	38	古惑狼I、II	38	铁拳	38	俄罗斯方块	23	实况足球6口袋版2	38	魔法封神	38
鬼武者	38	金太郎复仇（中文）	38	玛莉兄弟1,2,3,4	23	游戏王4、5	38	勇者斗恶龙	38	特鲁尼克大冒险2	38	蚯蚓战士	38	魂斗罗	23	巴斯钓鱼	35	足球特大号	38	怪兽公司	38
牧场物语（中文）	38	口袋红宝石（中）	38	玛莉赛车	23	游戏王6,7,8,9	77	化装迷宫2，3	38	逆转裁判I,II	38	雷曼	38	快打旋风(中)	25	上海麻将	23	育成足球	38	信长野望	38
火焰文章II(中文)	77	口袋蓝宝石（中）	38	坏玛莉（中）	8	大战略II	38	真.女转身光之书	38	关键报告	38	荣誉勋章	38	火爆拳击	23	太空战机R	38	X-滑板	23	怪兽之门	38
火焰文章I	38	皇家骑士团（中）	38	古墓丽影（中）	38	幻想水浒传	38	真.女转身暗之书	38	Z. O. E	38	机器猫	38	街霸2，3	38	超时空要塞	38	NBA篮球	38	游戏王6(中)	77
我们的太阳	77	光明之魂（中）	38	沉默遗迹（中）	38	梦幻之星合集	38	指环王I	38	心跳祝福钟声	38	魔界村R	23	罪恶格斗X	38	雷鸟战机	30	GT 赛车II	38		
黄金太阳I 中/日	43/38	三国志（中）	38	银河之星-露娜(中)	38	哈利波特2	38	指环王 II（128M）	77	犬夜叉	38	蝎子王	38	七龙珠	38	F14战斗机	23	GT 赛车III	38		
黄金太阳II(128M)	77	恶魔城1，2，3(中)	38	银河战士（中）	38	星之卡比	38	风之少年I、II	23	鬼武狂刀	38	蜘蛛人	38	泡泡龙	23	空战雄鹰2	23	GTA 赛车	38		
幻想传说	38	机械人大战D(中)	42	流星花园（中）	23	炼金术士	38	风之少年3	77	成龙	23	叮当	38	死亡弹珠台	38	沙罗曼蛇	23	VR拉力III	23		
指环王3（中文）	60	机械人大战A（中）	38	超音鼠I/II（中文）	38/77	召唤之夜	38	萨尔达传说	38	狙击手	38	阿拉丁	38	炸弹人红，兰	38	羊之心情	38	世嘉拉力	38		

配件类(EZ-FLASH 湖南总经销 128M——360元；256M——560元；XG-FLASH 128M——350元，256M——550元) Ez-FLASH 2代256M 690元

SP耳机/耳机转换器/放大镜/手板/保护膜/锐屏 6/6/23/23/5/10
SP充电电池/专用变压器/直插火牛/硬包/豪华硬包 28/14/20/13/13
SP 仿原装充电器/组装/原装锂电池 22/23/95
GBA超薄可调灯（自动感应）/夜光屏/电视转换器 28/130/200
GBA仿原装厚镜面/锐屏（水晶玻璃）/保护膜 8/10/4
GBA车充/冷光管/2或4头对战线/转NGC连线 20/30/8/15
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包 8/9/8/14/25
GBA高效套充 200/600/1200/2400mA 13/18/24/35
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳 108/20/30/5
GBA白光灯/伸缩灯/可调灯 9/12/13
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机 2/10/12/2/6
GBA导电胶/后盖/保护套/机壳（7色） 3/5/5/35
PS2全新原装光头/翻新光头/原装导电胶 400/260/10
PS2全新原装/组装/仿真手柄/四分插 120/25/65/43
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡/原装AV分插 125/120/150

PS2原装5.1声道光纤线/制转/支架遥控四分插3合1 80/25/83
PS2原装/组装 S端子线/原装/组装 分量端子线 50/15/15/175
PS2原装支架/太10闪光支架/横竖支架/原装AV分插 35/30/10/150
PS2原装 刀魂/VR4/铁拳 摇杆 340/340/240
PS2 法拉利手柄/驱动IC5815,5810,6664/手柄插槽 40/35/50
PS2原装/组装 遥控器/遥控手柄/ GT III方向盘 130/25/180/140
PS2原装光枪/震动退膛大枪/震动手枪/VGA 280/ 90/75/190
PS2普通/大功率铁盒 火牛/原装全新线圈+眼睛 25/35/40
PS2主板（没维修过）/发光管/数据线 150/40/30
PS2中文金手指/复位出仓信号线/记忆卡不锈钢盒 65/ 25/15
PS2风扇/手柄插槽/原装电源板/ 7.2寸显示屏 50/80/150/750
PS2物镜/激光管/光头或复位数据线 15/15/20
PS2原装包/PSONE原装包/XBOX背包 65/60/50
PS光头翻新 100元（效果跟全新相当,3个月包换）
PS,Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换） 130/185

PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器 50/5/17
PS震动枪/退膛枪/电机线/飞行摇杆/7.2寸液晶屏 55/80/5/50/580
PS原装 记忆卡/鼠标/AV线/PDA/四分插/R4手柄 20/35/8/85/45/70
PS,Psone组装/原装普通手柄/ PS, Psone中文金手指卡 5/18/25/50
PS,Psone组装/原装震动手柄/大/小格斗手柄 20/43/18/10
PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡 /保护电阻 8/18/30/70/10
PS光头支架/数据线/延长线/原装/组装电源 30/15/4/35/25
PS C4977, C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化 20 /40
PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油/四分插 15/5/8/7/28
PS/SS两用街机大摇杆/双霸大摇杆/制转/S端子线 45/60/18/10
PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP/主电机/小电机 30/8/20
PS原装手柄插槽/光头托盘/导电胶/传动齿轮 60/12/1/12
PS,Psone无线耳机/直读IC/原装/组装电源板 50/25/35/25
Psone方向盘/充电器/改机/免改机VCD卡 90/99/150/185
NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线 265/115/165/165

NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏/VGA 165/45/640/190
NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线 12/12/12/12元
NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡 30/40/50/60/70
XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器 275/100/230
XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器 265/195/200/250
XBOX组装手柄/S端子线/分量线/遥控器 45/15/15/15/70
XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛 20/55/45
DC原装光头/光头十座/组装手柄/振动包/原装上网卡 80/130/28/18/40
DC原装手柄/原装枪/原装鼠标/原装沙锤 +碟 55/70/30/100
DC原装飞行格斗摇杆/钓鱼杆/ VCDMP3播放器 70/75/10
DC原装记忆卡/原装AV线/原装S端子线/组装光枪 60/10/12/60
DC组装2M/4M记忆卡/4M液晶记忆卡/风扇/制转 18/25/35/30/25
DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘/ BA5686 30/35/68/130/20
DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽/原装电源板 9/8/50/40
DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机/保护电阻 8/1/20/20/10

DC火牛/光头驱动板/图像驱动芯片（6145，6258） 15/40/140
SS 3D原装手柄/组装手柄/光头JVC/三洋/AV线 40/9/88/100 /8
SS驱动板/直读IC/电源板/制转 70/55/30/25
SS原装电影卡/内存/图像芯片/金手指 100/30/80/60
SS原装光线枪/真8M记忆卡/记忆电池 50/75/8
SS原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆 40/60/45
SS普通原装手柄/导电胶/十字架/1M/4M加速卡 30/2/2/30/65
超任全新原装动感手柄/3DO原手柄 20/20
精品：太八，十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表 55/85/45/45/40
精品：皮带表(燃烧战车)/ 卡通表/怀表/情侣单表 40/20/40/40
精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链,刀,戒指套装 12/45/20
精品：太8,10记事本/ CD盒(碟包)/ 开瓶器/文具盒 30/25/10/20
精品：太八，十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装 20/15/20
精品：原装奥林巴斯54英寸视频眼镜（高清晰，高声效） 3200元

邮费：配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外），邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人：李宗文 邮编：410001，汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358 交行：60102850649473206 收款人：李宗文 邮购查询电话：0731—4132527 吴小姐：邮购维修部电话：0731—4127175 投拆电话13873117079李先生 广州批发电话13826141906

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊 快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http://:rm-game.yp.shou.net E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

好消息 免邮费
本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机
GB薄机＋190元=GBC彩机
GBC彩机＋280元=GBA彩机
GBA彩机+450元=GBASP夜光彩机

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。 二手ps2套机1180元

本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)
二手主机：本月二手GBA套机 390元 二手DC套机 450元 二手PS套机 380元 二手NGC套机 980元 二手GBC套机 280元 二手GB薄机套机 150元
二手软件：PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元


NGC转GBA接收器490元 NGC 1190元

39001型原机配置1380元 50000型(限)硬盘.网卡3180元

DC原装美版780元 DC组装日版580元

PSONE100/103单机520元 PSONE100/103套机690元


GBA金银限定版主机490元 GBA(日)橙、黑限定520元 GBASP(日)750元 GBASP限定+我们的太阳1860元

微软XBOX中文版1880元 微软XOBX主机(美版)+原版游戏1750元 微软XBOX主机(日版)+原装遥控器1950元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）+双振动手柄+原装IC+原装8M记忆卡+原装S端子线+原装大电源+PS2支架+DVD游戏 1690元 PS2 39001主机原装对号机带开机画面套机 1880元

游戏配件（免邮费）		PS2手柄4分插	120	DC FC模拟器	30	GBA电视接收器(带电源)	390	FF10/FF8精装怀表	95/115	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40	GBALINK烧录卡128m	350
PS2.NGC.XBOX专用VGA	330	PS2原装光头（拆机）	480	DC GB模拟器	30	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	620	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40	GBALINK烧录卡256m	490
PS2原装分量端子线	270	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	420	DC SFC模拟器	40	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	980	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48	GBA-EZ II-FLASH128M刻录卡	490
PS2原装8M记忆卡	170	DC VGA	60	DC MD模拟器	30	GBA原装金手指	150	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40	GBA-EZ II-FLASH256M刻录卡	750

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧，其它NGP及WS正版卡带请电询

PS2混沌军势3	390/10	PS2鬼泣2	450/10	PS2幻想水浒传3	320/10	X—BOX三国无双2	440/10	NGC最终幻想水晶编年史	480/10	DC樱大战4	160/10
PS2三国无双3	390/10	PS2封神演义2	320/10	PS2最终幻想X（国际）	320/10	X—BOX合金装备本质	420/10	NGC实况6加强版	420/10	DC梦游美国2	45/10
PS2星之海洋III	420/10	PS2VR4进化版	350/10	PS2真三国无双2	320/10	X—BOX幻魔鬼武者	390/10	NGC赛尔达	390/10	DC世嘉拉力2	45/10
PS2鬼武者	150/10	PS2VR4	90/10	PS2三国无双2猛将传	320/10	X—BOX飞龙	450/10	DC索尼克2(限定版)	80/10	DC世嘉GT	45/10
PS2实况5加强版	90/10	PS2生或死2加强版	150/10	PS2旧世界遗产	90/10	NGC玛莉奥聚会4	380/10	DC风来西林	90/10	DCVR网球	45/10
PS2樱花大战(限)	850/10	PS2实况7	450/10	PS2格兰蒂亚2	160/10	NGC阳光玛莉奥	360/10	DC刀魂	45/10	DC第5频道	45/10
PS2樱花大战	450/10	PS2异度传说	350/10	PS2第二次机器人大战∂	450/10	NGC生化危机(代号维罗尼卡)	390/10	DC格兰蒂亚2	45/10	DC梦幻之星	60/10
PS2合金装备2本质	390/10	PS2鬼武者2	350/10	X—BOX生或死III	330/10	NGC生化危机	390/10	DC莎木	180/10	DC死亡之屋2	45/10
PS2最终幻想X-2	430/10	PS2刀魂2	430/10	X—BOX信长野望之岚世纪	430/10	NGC生化危机0	380/10	DCD之食卓2	60/10	DCNBA2K	45/10

GBA配件及GBA经典卡带 其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件 价格/邮费
GBA配件全家福（15件套） 180/5
GBA充电器＋电源 35/5
GBA高效15小时充电器 95/5
GBA专用耳机 40/5
GBA组装贴膜 18/5
GBA原装贴膜 45/5
GBA对战线（2条） 30/5
GBA对战线（4条） 45/5
GBA专用灯 15/5
GBA放大镜＋灯 30/5
GBA透明皮套 15/5
GBA七彩皮套 20/5
GBA七彩腰包 35/5
GBA七彩挎包 35/5

GBA配件 价格/邮费
GBA盔甲 45/5
GBA摇杆 10/5
GBA彩装贴膜 25/5
GBA专用卡盒 5/5
GBA扩音器 25/5
GBA车载充电器 40/5
GBASP专用耳机接口 20/5
GBASP放大镜＋遥杆 30/5
GBASP七彩腰包 20/5

GBA卡带 价格/邮费
GBA瓦里奥 55/10
GBA玛里奥赛车 35/10
GBA黄金太阳(中) 55/10
GBA龙战士 35/10

GBA恶魔城（中文） 55/10
GBA街霸II X 55/10
GBA洛克人ZERO2 55/10
GBA炸弹人 45/10
GBA钻地先生A 55/10
GBA恶魔城之白夜(中文) 55/10
GBA沙龙曼蛇 35/10
GBA寂静岭 95/10
GBA哈前波特 55/10
GBA信长野望 55/10
GBA快打旋风 35/10
GBA风之少年 35/10
GBA皇家骑士团外传(中) 55/10
GBA幻想水浒传 55/10
GBA机器人大战a 55/10

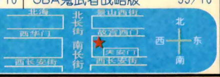
GBA Z·O·E 48/10
GBA实况世界杯 55/10
GBA罪恶工具X 55/10
GBA拳皇EX2 63/10
GBA铁拳 55/10
GBA实况2002足球 55/10
GBA黄金太阳2(128M) 95/10
GBA索尼克 55/10
GBA魔法假期 55/10
GBA龙战士2 35/10
GBA特鲁尼克大冒险2 55/10
GBA机战A中文版 55/10
GBA大战略 55/10
GBA黄金太阳（中） 55/10
GBA游戏王6 95/10

GBA银河之星 55/10
GBA炸弹人2 55/10
GBA泡泡龙 55/10
GBA黑色细胞 55/10
GBA街霸ZERO3 55/10
GBA火焰纹章 55/10
GBA封神演义 55/10
GBA光明力量 55/10
GBAGT2 55/10
GBA机战R 55/10
GBA三国志（中文） 55/10
GBA世界传说 55/10
GBAV拉力3 45/10
GBA魔法假日(中文) 55/10
GBA风之少年2 35/10

GBA机战R（中文） 55/10
GBA大战略2 55/10
新卡介绍 价格/邮费
GBA最终幻想战略版(中) 95/10
GBA指环王双塔(128M) 95/10
GBA超级忍 55/10
GBA索尼克2 95/10
GBA幻装迷宫2 55/10
GBA狙击手 38/10
GBA口袋妖怪蓝(中) 55/10
GBA口袋妖怪红(中) 55/10
GBA魂斗罗 35/10
GBA机器人大战OG(中) 68/10
GBA勇者斗恶龙怪兽篇 55/10
GBA真女神转生 55/10

GBA星之卡比 55/10
GBA晓月圆舞曲(中) 55/10
GBA瓦里奥制造 55/10
GBA火炎文章之烈火之剑(中) 95/10
GBA疯狂出租车 48/10
GBA牧场物语 48/10
GBA塞尔达之四支剑 48/10
GBA分裂细胞 55/10
GBA光明之魂2(中) 95/10
GBA我们的太阳 88/10
GBA幻想传说 55/10
GBA玛莉奥4 35/10
GBA机战D 55/10
GBA龙珠Z2 55/10
GBA鬼武者战略版 55/10

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号 邮编：100031 由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729 早9点－晚7点 13051327889 收款人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



更多优惠 更多惊喜 就在博凯利欣

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨： 我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！**凡在本公司购买主机者均送16位世嘉手掌机一台，数量有限，莫失良机！**

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器　1580
微软128位X－BOX套餐：主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张　1750
PSone神珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线）　450
PSONE：神珍游戏机套餐：双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选）　720
PS2代游戏机套餐：39001型/39000型/39006型/30000型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选　1850/1800/1720/1680/1550
PS2代游戏机原配：39001型/39000型/30001型＋原装震动手柄＋火牛＋AV线＋完美直读（无需引盘）＋游戏×5　1480/1400/1350
PS2代3色限定版主机39000型（原配振动手柄＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋大电源＋AV线＋完美直读＋20款游戏）颜色：银色、蓝色、粉色　2050
PS2代新款50000型主机（原配振动手柄×2＋硬盘＋大电源＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋AV线＋完美直读（无需引盘）＋20款游戏）　2060
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选）　680/630/580/550
任天堂：NGC主机＋原手柄＋AV线＋电源线＋NGC（正版自选1张）　1350

GB GBA 单机

GBASP主机＋（GBA卡价值200元内＋GBA电源）　730　颜色：银色、蓝色、黑色（可折叠液晶版）
GBASP套餐＋GBASP主机＋配件（自选）价值100元内＋新产品（自选）＋GBA卡（自选）价值300元内　880　颜色：橘黄色
GBASP皮卡丘限定版主机＋（GBA卡价值200元内＋GBA电源）　890　颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选　数量不限）紫色、蓝色　630
GBA32位手掌机＋充电器　颜色：蓝透/蓝/紫/粉透　410
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选　黑/桔黄　600
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选　蓝透/蓝/紫/粉透　530
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数　350/200/165
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选　650
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　430
GB数码超薄手掌机＋送GB卡80元内自选　260

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

（本公司所售PS2主机均是原装对号机保证质量绝不出售翻新机，让您拥有质量最好功能最强的主机）

主机50元/台　GB机20/台　GB套机30元/套　快件邮费

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2、主机者均送日本哈罗复读机一部，高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8，铁拳高达人物模型、太8手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手机自选区

PS2套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读（无需引盘）＋电源＋AV线＋遥控器＋20款游戏自选	1050	型号：30001/30002/39000	PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选	400
PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏	850	型号：30006/30000	GBA主机＋送卡（自选）价值300元内	380
GBASP主机＋（送卡＋配件）自选300元内	580		超任一体机（送游戏）＋双手柄＋电源	320
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）	410	型号：7501/7500/9001/9002	世嘉16位手掌机加送两盘卡	300
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）	350	型号：7000/5501/7001	NGP彩机＋送两盘卡	220
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）	315	型号：5500/7002/9003	WSC手掌机＋送卡2盘	250
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选	260/320		NGC主机＋手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋正版碟两张	980
DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）	450/380/350		GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选	280/130/110/230

主机50元/台　GB机20/台　快件邮费

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

A、GBA中文翻译卡可连接GBA卡可将英文、日文翻译成中文，准确率100%　95
B、EZ－FLSH2 256兆可录机、可录卡内附送GBA游戏光碟　680
C、PS2无线摇控震动手柄（磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感）　230
D、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3＋MP4＋双手柄＋AV线电源＋送20款游戏（可对应所有PS游戏）　480
E、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）　750
F、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！　220
G、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）　90
H、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求　150
I、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲　160
J、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。　160
K、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏　120
L、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现　32M/170；64M/220
M、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）　350/550
N、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣）　280
O、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力　180
P、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机　300
Q、VCD＋MP3＋CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）　385
R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色　380
S、GBA128M可录机可录卡：自带时钟、年历为您刻录游戏提供方便更快捷的游戏方式　450

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

X－BOX原震动手柄	160	DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45
X－BOX摇控器	220	DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE旅行充电电源	150	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA车载充电器	40
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50	DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PSONE VCD卡	180	PS2原装光头	280	GBA透明皮套/对战线	10/15
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBASP锂电充电器	60	GBA镜面/摇杆	10/10
DC原装记忆卡（带屏幕）	60	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2原装震动手柄	150	GBASP及GBA通用耳机/保护镜面	30/20	GBA夜用灯/背光灯	20/30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC振动光枪	72	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	120/40	GBASP万用包/对战线/皮套	30/20/10	GBA后盖/放大镜	15/17
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC原装光头	120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBASP与电脑联接线	50	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DCVGA/万用VGA	39/200	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBASP放大镜＋摇杆	30	GBA手柄式盔甲	30
DC用PS模拟器（DC上可玩PS游戏）	80	PS原装光头	150	PS2 太10支架	50	GBASP耳机转接器	20	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2 遥控器、原装光枪	60/150	GBASP水晶镜面	30	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS 120格记忆卡	45	PS2 打鼓器	180	GBA彩色手机壳	50	GBA/GBASP耳机＋收音机	30/40
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GBA水晶镜面	20
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）7.2寸	580	PS2超任模拟器（可在PS2上玩超任游戏）	40	GBA万用振动护腕/彩色机壳	60/50	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25

快件邮费每件20元/慢件10元

凡购买以上配件　满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

CBA单卡区 合卡自选区

圣剑传说	**55**	烈火之剑	90	荣誉勋章（PS2版）	55	皇家骑士团中文	48	口袋数码暴龙（红宝石中文）	60	街霸EX3	55	彩虹6号（PS版）	45
心跳回忆中文	**60**	合金装备（PS2版）	60	古墓丽影2中文	60	恶魔城（1中文/2中文/3中文）	38/45/50	口袋数码暴龙（蓝宝石中文）	60	特鲁尼克大冒险（中文）	55	大航海（PS版）	60
机器人大战D中文版	**70**	分裂细胞（PS2版）	60	最终幻想战略版	85	快打旋风1/2	25/38	合金弹头EX3	65	生化危机（PS版）	80	古惑狼2（PS版）	55
零PS2版	**65**	疯狂出租车2（PS2版）	55	拳皇EX2	55	三国志霸王大陆（中文）	55	光明之魂（中文）	55	恐龙危机（PS版）	60	J联盟创造球会A	60
坏瓦里奥3/4	**45/55**	勇者斗恶龙怪兽	50	口袋妖怪翡翠中文	50	沉默阻击手	48	鲁娜传奇（中文）	50	星际争霸	55	钻地小子2	55
我们的太阳	**75**	007明日帝国	50	真女神转生光之书/暗之书（中文）	60	魔法假期（中文）	60	幻想水浒转（中文）	55	樱花大战（中文）	60	玛丽2/3/4	28/30/35
列火之剑中文版	**90**	沉默遗迹（中/日）	60	超级机器人大战OE中文	50	索尼克1/2	38/45	纯情房东俏房客（中文）	60	皇版空战	55	鬼眼狂刀	50
太空战士战略版（中文）	**90**	光明之魂2	65	超时空要塞	45	星之海洋	55	铁拳3	55	牧场物语2（中文）	65	萨尔达	50
大金刚	**55**	三国无双2（PS2版）	60	梦幻模拟战	50	马里奥赛车	25	SD高达战纪	50	封神演义	55	超级忍（PS2版）	55
火影忍者	50	指环王3（中文）	65	口袋弹珠台	50	V拉力3	35	风之克罗诺亚1/2/3	25/30/35	红色警戒（PS）	65	NBA2003	50
航空管制中文	50	口袋妖怪（蓝宝石时钟版）	65	黑色细胞ZERO	50	机器人大战R中文	45	太格立志传	50	超魔界村R	28	装甲核心3	65
宿命传说（PS版）	60	口袋妖怪（红宝石时钟版）	65	陆行鸟	45	机器人大战A中文	42	实况62002最终版	65	火焰纹章（中文）	70	索尼克弹珠台	50
鬼武者战略版	70	指环王2	85	黄金太阳（日文）	45	游戏王7—决斗都命传说	85	洛克人EXE3	55	天使之翼（中文）	65	动物医院	50
怪兽之门封印开启	60	黄金太阳2（中文）	95	黄金太阳（中文）	50	游戏王8	85	胜利十一人（WE）	60	GT3	55	美少女麻将中文	60

快件邮费每件20元/慢件10元

AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3……105
AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文……95
AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE……150
AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6……110
AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3……115
AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战……130
AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文……180
AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文……130
AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文……135
AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文……108

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文……50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）……55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

GB单卡自选区

最终幻想X－2中文	42	梦幻模拟战2	50	黄金太阳2中文	60	三国霸王大陆（FC版）	30	卧虎藏龙中文	53
鬼物者2中文	45	无尽沙加中文	50	古墓丽影2中文	50	核金装备（PS版）	40	牧场物语4/5中文	45
口袋妖怪红宝石中文	46	古或狼3	48	超级机器人大战X	55	口袋水晶中文2时钟	29	金庸群侠传中文	50
口袋妖怪蓝宝石中文	46	寂静岭3	50	机器人大战A中文	43	生化危机2中文	42	勇者1＋2中文	27
指环王2中文	48	2003饿狼	45	大航海时代4中文	26	生化危机3中文	43	精灵王妃传中文（网络）	70
七龙珠Z	40	光明与黑暗-诸神艾遗产	60	天诛4中文（PS版）	60	孤岛冒险4中文	45	七龙珠2002中文	50

真三国无双2中文	60	数码暴龙水晶3中文	45	实况足球2002	30	机器人大战R2代	55
樱花大战2中文	60	心跳回忆2中文	45	射雕英雄传中文	29	笑傲三国中文	55
合金弹头2002中文	45	心跳回忆（文艺体育）	36	格斗王2002中文	37	007明日帝国	40
帝国时代中文	50	幻想传说中文	30	2002灌篮高手（PS）	35	光明之魂中文（GBA版）	56
盟军敢死队中文	40	幻想水浒传中文	60	太空战士X	55		
星之海洋中文	27	大金钢6中文	50	火焰文章中文（GBA版）	80		

攻略书邮费5元/本，2本以上邮费10元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱　收款人：北京博凯利欣公司　邮编：100053　邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）
邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599　地址：北京市广外马莲道甲17号（此地址不收汇款及信件）乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明： 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

电玩
创业方案

你想开一家非常有创意,又非常能赚钱的电玩店吗?

权威机构预测：电玩（TVGAME）行业今后将成为全球增长最快的产业之一，预计今年产值将达到5000亿美元。索尼、微软、任天堂正在这巨大的电玩市场中大快朵颐，而玩家们的热情也被PS2、XBOX、NGC、GBA撩拨得越来越高。

作为世界第一人口大国的中国，电玩市场却刚刚起步！据调查，中国目前有超过3亿的游戏玩家群体；有超过5亿的可开发群体。特别是在我国一些二级以下的中小城市，电玩业的市场及经营还很不完善。据统计：我国有87%的电玩店尚处于零售及搭配零售的状态，在经营理念、货源渠道、进货方式等方面都存在很大的问题，大多数电玩店的经营流于传统化和保守化，根本无法与国际电玩市场的经营接轨；并且由于货源渠道不够一手和专业，因此在经营过程中的潜力与前景都比较微弱，缺乏竞争力；而且由于进货知识匮乏，货物数量及种类单一，远远无法满足广大电玩爱好者的需求，使得这些电玩店的市场竞争力越来越弱。 中国阳光巴士智业机构是我国首家集专业人士与行业精英于一体的专业智业机构，其最大的特点在于以市场调查为导向，发现当前我国前瞻性较强的行业，并深入各具体行业当中，发掘其最科学的经营理念、最一手的货源渠道和最合适的配货方式，在市场调查和实施过程中深得广大创业者的喜爱。

《中国电玩创业策划方案》是中国阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状的基础上，总结出大量的宝贵经验。本策划方案已经已在试行过程中获得大量成功案例，我们有信心向您强力推荐！

《中国电玩创业策划方案》献给愿意把电玩作为自己事业的朋友们

中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力的方案之一

该策划方案共16万字,上下两册。它将告诉您——

在哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领、诀窍、理念和最源头的一手货源信息，并将随方案一起为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案在研讨过程中在全国进行了实验性考察，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几位朋友的来信：

（四川小杨）：我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验，一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了，开业不到5天已经开始赚钱了……

（福建李季宾）：我做电玩生意已经有好一段时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

总之，我们想跟您说的是

假如你是一个铁杆玩家，梦寐拥有一家自己的电玩店那么你一定不要错过我们！

假如你是一个不得意的电玩店老板，苦恼着尴尬的经营状态，那你更加不要错过我们！！

假如你是一个想创业，想捞到第一桶金的人假如你错过了我们,你将会明白：其实不是上帝不想帮你……

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

SUNBUS
中国阳光巴士智业机构

中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn
电子邮件：sunbus@vip.sina.com
成都总部地址：成都市人民北路二段二号
广州分部地址：广州市新基路26号
咨询及购买联系方式：028-83187438,83187436,013908178022

中国唯一一本游戏评论类刊物

自我窄化的『游戏批评』

《游戏批评》不是告诉你游戏怎么玩（游戏攻略），或游戏业发生了什么事情（游戏新闻），而是要讨论游戏和游戏业的过去、现在和未来。评论游戏的优劣，游戏人的生活、逸闻趣事和随笔感想。当然我们最关注的还是游戏业（包括游戏人）尤其是中国游戏业的现状、问题以及解决办法和未来的走向。

因此《游戏批评》由于其刻意的题材窄化，它所面对的就不可能是广大的游戏玩家，而是对上述问题关注的小众和游戏精英。换句话说，如果中国游戏业的精英或未来的潜在的游戏文化人能够关注、阅读甚至给《批评》赐稿，那么《游戏批评》真可谓“求仁得仁”，不辱使命了。

《游戏批评》从创刊到即将推出的第十九辑已经三年了。从内容讲有两个鲜明的变化：一是它从以海外游戏为重点转换视度，更大限度地关注中国游戏业。这得益于国内游戏业近两年来长足的发展。二是《批评》由以借鉴外来文化到基本以国内原创为主。这反映了主编的雄心壮志，也是有国内游戏业的发展做背景。

在一切“向钱看”的今天，《游戏批评》还能保持自己的“清高”，这很难。

《游戏批评》第十九辑

2003年9月中旬出版，6.50元。

大特稿：**无尽任务惨败大陆**

业界批评：**中国网游的法律空白**

独立调查：挣扎中的大陆网吧

被鄙视的中国玩家

中国网游盈亏浅析

特稿：**纪念任天堂二十周年专稿集**

评论：留给逝去的未来

《游戏批评》第18辑定价：6.5元

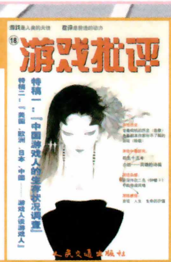
特辑：中国游戏人的生存状况调查

美国、欧洲、日本、中国游戏人谈游戏人

■评论：世嘉街机历史（连载）

游戏医学：生化危机的另一面

《钟楼3》的导演风格



《游戏批评》第11辑定价：6.5元

特稿：FF10好坏优劣赞骂

网络游戏：维谷中的思考

■评论：机战系列制作人访谈

CAPCOM的智慧与创造力

游戏的围剿与反围剿



《游戏批评》第17辑定价：6.5元

特稿：XBOX死里逃生或粉身碎骨

■评论：游戏作家宫本茂

十大疯狂驾驶

游戏电影叙事结构

游戏历史



《游戏批评》第10辑定价：6.5元

特稿：世嘉帝国：《混乱到重建》

■评论：樱大战制作探秘

中国历史与日本漫画

元气：从来就是这样酷

探讨马里奥世界



《游戏批评》第16辑定价：6.5元

特稿：游戏历史20年

游戏开发承包公司的时代

■评论：想了解叶伟什么？

十大街头暴力游戏

动漫和游戏翻译的职业



《游戏批评》第9辑定价：6.5元

特稿：掌机：任天堂帝国的后花园

震撼人心的武士游戏

■评论：日本风格HUDSON

游戏不能承受之轻

游戏分级制度



《游戏批评》第15辑定价：6.5元

特集：小不正经之奇文共赏 **《电软》档案揭密**

●电刑室手记　●游戏的趣味

●编辑部的故事（漫画版）

●沉浸在游戏中的创造力

●闯关族的家



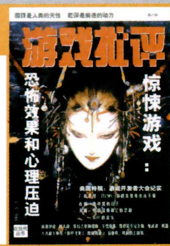
《游戏批评》第8辑定价：6.5元

特稿：惊悚游戏的恐怖效果和心理压力

■评论：TECMO你的柔情我永远不懂

世嘉风格和它的悲剧

KOF的音乐



《游戏批评》第12辑定价：6.5元

特稿：寂静岭2（小说）

源自心灵深处的恐怖

■评论：游戏电影漫谈

游戏活在日本的现实写真

游戏的理由



《游戏批评》第7辑定价：6.5元

特稿：我是恐龙我怕谁——三大主机厂商评述

毁誉参半的恋爱游戏

■评论：玩具帝国万岱

爽快—洛克人

游戏到底给了我们什么



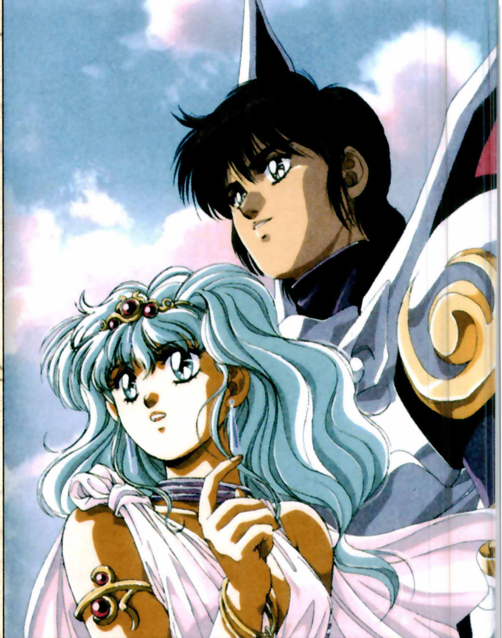
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编：100011 联系电话：010-64472177、64472919

近日市面上终于出现了6张一套的『天空战记』DVD，虽然压缩质量差，但毕竟是当年（大概是九十年代初，当时Jedi正念初中）曾经在国内电视台上播放过的电视版。想必在座的许多年轻动漫游戏迷们也都曾有过那段回忆吧？每天放学后急冲冲地跑回家打开电视，准时等候云贵台（好像是云南台）的频道所传来的一声高呼“依木拉撒！”，接着便是那热血而激烈的主题歌：“咦妈阿刺一他妈吸哟～”……（汗）

想起当年的回忆了没？高中生日高一平与黑木凯是一对从小一起练武的好友。在一次比赛中两人忽然一同被女神慧明大师召唤到了另一个世界“天空界”，并转生为最强神将“八部众”的修罗王以及夜叉王。然而大大咧咧的一平根本没有想到，他和凯的出生以及转生早已是命运的安排：一万年前残暴的阿修罗族被慧明与创造神梵天封印在遥远的异动宫中。如今封印已被解开，八部众领袖因陀罗体内的阿修罗族雷帝意识觉醒，他将慧明石化并栽赃给一平和天王乔伽，导致八部众分成两方自相残杀，而被黑暗光流所控制的夜叉王凯，更是性情大变欲杀死好友一平为后快……其实关于故事没有什么好多说的，相信大多数读者都会有或多或少的印象。那时『圣斗士星矢』的热潮方兴未艾，情节和设定都有些类似的『天空战记』仍然让无数人为之倾倒，无他，精美的盔甲，激烈的战斗和比『圣斗士星矢』丰满得多的人物形象，都让这部印度风情浓厚的动画长留记忆中。

当然，有关『天空战记』的煽情文章已经不少了，网上网下一大堆，Jedi也不想凑这个热闹，在此就和大家聊聊一些其他的事好了，相信能让各位对这部老作品有更多新的体会和感受！

■文：JEDI



你所不知道的『天空战记』

跟风商业作品

『天空战记』于1989年4月6日到1990年1月25日在东京电视台播放，每周四晚7点到7点半一话，一直拍了36话，获得了相当的欢迎，之后又拍摄了两话的特别版。其实『天空战记』这样成功的企划还是非常取巧的。八十年代末九十年代初期，在『花与梦』上连载的人气少女漫画『地球守护灵』在日本校园里掀起了一股神秘之风，不少学生特别是女生热衷于转生或者玄幻的钻研，一些八卦杂志也经常出现一些诸如某少女发觉自己前世或是转生到异世界经历之类的胡闹，相关题材的动漫都很受欢迎。而此时铠甲系战斗漫画『圣斗士星矢』也是大红大紫，东京电视台将这两者相结合，于是便有了『天空战记』。个人意见：『天空战记』里的铠甲比『圣斗士星矢』漂亮，而且实用得多！此外造型方面也参考了印度的神话，因此在文化底蕴上也能与取材希腊神话的『圣斗士星矢』相抗衡。

惨遭荼毒的印度神话

和『三之眼』一样，『天空战记』对印度神话的态度仍然还是一锅大杂烩——日本动漫里永远分不清印度有7种不同的宗教。于是在天马行空的天空界里，印度教和佛教的故事和人物搅在一起，乱成一团。先考据一下：梵天(BRAHMA)、湿婆(SHIVA)和毗湿奴（VISHINU）分别是印度神话中的创世神、破坏神和保护神。其中，梵天是在每一个轮回的开始创造世界的神，湿婆负责在每一个轮回结束时毁灭世界，毗湿奴则是仁慈和善良的化身（有时也是梵天的化身）,保护和维持着宇宙和宇宙秩序。这三位神构成了印度教三位一体的神话体系，是为三大主神。『天空战记』中基本延续了三大主神的设定，另外又加入了佛教故事中八部众、二十天与护法明王的东东，也许外国人看起来挺过瘾的，但这种关公战秦琼的闹剧深究起来简直就是荼毒古文明哪。

『天鹰战士』式的篡改

中文版『新世纪福音战士』——『天鹰战士』已经被所有的动漫迷们骂到了阴沟里，那足以进行精神攻击的“美丽的天使在远方召唤你”和胡乱篡改的剧情，都已经让所有看过原版的人吐血。有趣的是，当年在国内电视台上播放的配音版『天空战记』同样经过『天鹰战士』式的修改，只不过当时大家都没有机会能看到原版，再加上同期也没有更多其他的日本动画，因此也习惯下来了（卫视中文台翻译的版本更加吐血）。而现在市面上的DVD也是按照以前的中文版做的字幕，所以在此Jedi就来考据一下，顺便纠正一下各位长久以来对于某些专有名词的误解（虽然挺伤感情的，但是……但看过原名就知道了，咱们的翻译的确太恶搞了……）。



美丽的“慧明大师”相信当年是很多男孩心中的YY对象，不过只要听过日文发音就知道了，她的原名是印度教三大主神之一的“毗湿奴”，很符合保护神和调和神的身份呢。至于很像和尚法名的“慧明”是怎么来的……你要问“Evangelion”是怎么翻成“天鹰”的，我也答

不上来啊……

同理，作为反派总Boss的“仙华”其实就是破坏神湿婆，只不过发音是“西瓦”，不熟悉印度神话的翻译大多不知道是指“湿婆”，一些版本的『三只眼』就犯过这种错。

那罗王莲加和暗恋她的神将马里千的故事曾经感动过很多人，无论是大陆版还是卫视版直到DVD字幕版都按照发音翻译成“马里千”，但其实他的原名是听起来很酷的“摩利支天”——隐身和消灾的保护神。

天空界的“力巴”神族其实是“提婆”（Deva），也翻作“天”，被梵天神所眷顾的神民。而动画中的反派“阿斯拉”神族其实是“阿修罗”（Asura），神话中的魔族。

一些人名也有必要纠正。一平（Shurato）虽然没有汉字，但是不少日本网站上都明确写出“秋亚人”三字，怎么都和“一平”扯不上关系。至于卫视中文台翻的“修罗特”就太老实了。沙拉斯和毛宁（♀）这对密探一直是一平等人的得力伙伴，特别是红发的沙拉斯为救一平被不动明王打死，临终前散开长发后惊为天人！其实两人的头衔是弁财天（日本福神之一）和乌枢沙摩明王（特别卫护遗教正法弟子）。

最后也是最根深蒂固的误解就是“依木拉撒”了，这可是『天空战记』回忆的关键词啊！可恶，连它也要纠正吗……没办法，还是从根源说起吧。『天空战记』原版中穿上铠甲，攻击和祈祷都来自密宗的“真言”，也就是通常所说的咒语。每一套铠甲和每一种招数都有不同的真言，而非千篇一律的“依木拉撒”。比如修罗王穿上铠甲时的真言是“オン シュラ ソワカ”，发音“欧恩修罗索瓦卡”，写成佛经常用字是“唵 修罗娑婆诃”。而其他的八部众变身时就是按“唵”+八部众名+“娑婆诃”的格式来念。至于招数，也亏那些作设定的日本人，几乎每一招的真言都能从佛经中找到。比如一平的常用技“修罗魔破拳”，后一句的真言是“アビラウンケン ソワカ”（前一句找不到原文了，大概写成汉字是“南莫三曼多末太南”），发音“阿比拉温根索瓦卡”，而写成字就是“阿毘罗吽吽娑婆诃”，由于Jedi对佛经没有研究，只能大概找到是求大日如来保护平安之类的大意，而『天空战记』中大多数真言结尾的“娑婆诃”好像是“什么什么的真言”的意思……完了完了，又陷入考据狂的漩涡里了，但总算知道“依木拉撒”是乱翻的，而卫视版的『天空战记』更可笑，配音胡乱叨念一通所谓“咒语”……起码也学学内地的“依木拉撒”啊，至少能为小孩子们制造一个口头禅啊。话说回来，如果真按咒语翻，轮到电视台抓狂了，而且普及效果也肯定没有“依木拉撒”好……

『天空战记』与中国加工动画

原本『天空战记』的情节到救活慧明大师（完了，虽然知道原名叫湿奴，但多年的习惯很难改啊）就结束了，但是由于收视率出奇的好，就拍了同破坏神湿婆火并的第二部。由于赶进度的关系，大量的动画外包给许多韩国加工公司来画，造成这部分的画面简直惨不忍睹，人物变形、线条粗糙走样、盔甲胡乱几笔，最过分的是有几话的动画居然一秒只有四张左右，简直成了幻灯片，看得人头晕，也不知当年是怎么看过来的，真是糟蹋了奥田万里的人设。还有一个传闻是这样的：当年『天空战记』制作公司找到国内某知名动画企业帮忙，由于该动画企业多年前曾有过不错的美术片享誉全球，因此日本方面很放心地将某话的动画甚至原画工作都交给了中方来做，发过去分镜头脚本后就等着收成品了。结果交货时日本人全傻眼了——质量惨不忍睹。日本动画是边做边放，这下子第二部档期又很紧，只好将就着放了，造成该话的画面质量也是极其之差……不管怎样，第二部的制作极其偷工减料，可以和一些国产垃圾动画媲美，只有黄濑和哉与菊池通隆当作画监督的某两话还看得过去，可叹，可叹！

最后，一些其他的回忆

●当年班上的同学总是把“夜叉王黑木凯”笑称作“夜叉王黑裤衩”……

●马里千死在莲加怀里的那一话当时看得特别感动，悲剧总是能长留心间，这句话没错。

●那罗王莲加一直是Jedi最喜欢的角色，那种为爱不顾一切的执着很令人感动，特别是莲加并不是『圣传』的乾达婆王那样单纯地信奉强者，她也有自己的感情，也会因为马里千的痴情而落泪，也会因为得知真相而痛不欲生。但即使这样，她仍然为爱背叛伙伴，背叛正义。此时的她，特别有女人味，在天王水晶中落下的一滴泪水也流进了许多观众的心间。

●那个因陀罗大叔，终于让习惯动漫俊男美女配的我们明白成熟沧桑的事业型老男人对少女具有强大杀伤力这一现实问题。

●当时一直觉得一平和凯有些不对劲，后来知道有“BL”这词才恍然大悟，说起来这两人实在太有潜质了，特别是最后一话中两人“坦诚相见”的一幕……

●还有就是，吉祥天的声优水谷优子的声音太嗲了，实在很是令人厌烦……



三栖人新闻速递

两小孩争演『EVA』真人版

好莱坞某大电影厂正在筹备拍摄『新世纪福音战士』的真人版。据透露，曾经主演『哈里·波特』的童星丹尼尔和主演《第六感》、《A I 人工智能》的童星海利将极有可能成为那位超级自闭的14岁少年碇真治的饰演者。

歪评：A Beautiful Angel is calling you so faraway……

汉城国际动画节开幕

韩国国内规模最大的动画节“汉城国际动画节”（SICAF）将于本月12日至17日在韩国首都汉城举办。这次中国有三部动画入围，分别是北京电影学院动画学院的《塘韵》，上海美术电影制片厂的《小和尚》以及香港《麦兜的故事》。

歪评：艺术动画已经很不错了，希望商业动画也要加油！

十月上海还有漫展！

8月初的漫展可能很多人都已经参加或者听说过了，但上海这块风水宝地漫展车轮战的情况一如往年，以往一直在八月底举行的俗称“老漫展”的活动推迟到2003年10月1日—7日，地点是上海东方明珠新闻中心。其主办方是上海电影集团公司、上海美术电影制片厂和上海东方电视台音乐频道等大牌，号称中国目前规模最大、参展作品最多和参观人数最多的室内动漫展览会。

歪评：漫展太多，拣好的去看吧。

迪斯尼与皮克斯翻脸

迪斯尼自从1995年和三维动画工作室皮克斯合作后，推出的『玩具总动员』、『怪物公司』和『海底总动员』均是大卖特卖。不过迪斯尼却按照老合同五五分帐，还要扣掉发行费用，着实令羽翼丰满的皮克斯总裁愤愤不满。于是老总发话，除非迪斯尼重新考虑合作方式，否则另寻新欢。

歪评：金钱利益，金钱利益……

『犬夜叉』又出污钱计划

一年一部剧场版的污钱计划已经让小学馆等一干版权持有者赚翻了，为了趁热打铁，小学馆又将在8月18日推出《犬夜叉》总集篇，内容则偏向犬夜叉和杀生丸的对战，本书494页，卖500日元（约40元人民币）。

歪评：果然是要将每一份商业潜力榨干啊……

恐怖电影『怨咒』漫画化！

日本人的恐怖电影、漫画、动画和游戏层出不穷，近期那个光看海报就很吓人的电影『怨咒』即将漫画化，执笔是『午夜凶铃』漫画版的作者凛野美纪……

歪评：追女孩必备。

日本动画出口收入是钢铁的四倍！

根据前段时间日本贸易振兴会公布的数据，去年推销到美国的日本动画片以及相关的产品总收入为43亿5911万美元（76亿新元），是日本出口到美国的钢铁总收入的四倍。针对动画片出口的利润来源，日本当局分析：“当动画片走红后，不仅能收到来自各地的电影电视放映版权费、影像制品的出版费，动画片中的人物还可一一被商品化，制成各种玩具销售到国外。与此同时，该会也预测，到了2010年，日本的影像制品的对外出口将会占总出口的十分之一。到时，将从海外获得的有关盈利也会达到1万5000亿日元。

歪评：千万不要小看动画！



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

BENQIYOUXIDIANPINZHUOMIANTISHI
本期游戏点评桌面提示

GAME BAR
游戏点评



GBA 超级机器人大战D

厂商：BANPRESTO　类型：SLG　媒体：卡带



作为千呼万唤始出来的GBA战棋游戏大作，本作绝对是这个暑假期待度满点的作品。

由于得到的是机战系列万年不变的金殿堂32分，所以在游戏品质上来讲本作绝对的是良毋庸置疑的，相信很多本系列的支持者都在这款最新作中找到了属于自己的“感觉”了。

感觉1：作为最早出现的游戏发卖口号——“地球消灭作战”，已将本次机战的神髓表达得淋漓尽致。自然《超级机器人大战D》这个标题中“D”的意味也就不言自明了。

感觉2：由于在GBA上推出的机战都有点试验性的意思，所以本作在系统上产生的新变化已经是在情理之中了。加入的强化道具和技能变卖系统很有实用性，而“机战棋”的模式更是趣味横生，这种两个游戏同时进行的玩法绝对会让一些老玩家耳目一新，而且在该模式中得到的战利品也对游戏的顺利进行极其有用。

感觉3：一堆万年敌方角色的忽然投诚使得本作一下子给人怪怪的感觉，不过那种化敌为友的大感动也伴随着多年梦想的合体技出现而产生了，一切故事里的遗憾都可以在这里得到弥补……

感觉4：在游戏的中后期每一话会分为两个场景，每个场景分别有两到三批援军的模式暴露了本次剧情的相对缩水，好在机战玩的是战斗过程，所以这种情况还是会被谅解的吧。

感觉5：游戏的战斗画面达到GBA上空前的高度，“会动、会动”，看到战斗画面话会有一堆人在念着这句话，无论是实弹击落动作还是普通的格斗技，一切动作细节表现极佳。

感觉6：游戏在音乐方面为了避免名副其实的“老调重弹”，这次的革新可谓极其巨大，一些在相当适合GBA音源处理能力的曲目首次出现，混音后表达效果极其出色。

感觉7：继承了战斗画面随时CUT功能和战斗画面取消选项绝对的符合民意，给予玩家们更高的自由度才能给自己更多的得到好评的机会，看来制作人员已经意识到这一点了。

感觉8：BOSS的HP在第二次α中达到500000的情况下也再次突破心理极限自然而然地达到了400000，看来这会是机战系列的发展大势啊。

隐藏感觉：这就是A、R、OG精华系统集大成之作，不断突破原有系统框架的游戏才会给玩家们这样的感觉，只有给玩家们这种感觉的游戏才会成为经典。



最终感觉：非常成功的一作，在不久的将来，PS2上的最新机战绝对会沿袭本作的系统，所以，所有热爱该系列的玩家就给自己加上“期待”吧！

——北京　LULU

角色：10	操作性：8
画面：10	创意：7
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：一周目	

GBA 鬼武者战略版

厂商：CAPCOM　类型：SRPG　媒体：卡带



可能很多人都会怀疑自己看错了！这是鬼武者？而且还是在GBA上？老实说在没有拿到游戏前，很多人都曾纳闷鬼武者会如何做成SRPG，也不知CAPCOM此举是骗钱还是诚心所至。

游戏系统在普通的SRPG的基础上又加入了一闪，武器与防具的合成与强化系统。首先来说一闪，执行此指令的效果就等于必中+必中反击，而且执行要它除移动外什么都不能做，执行后只等敌人来打，纯粹是块鸡肋。武器与防具的合成只不过是代替了买装备，强化就等于机战中的改造而已。情节方面有点俗套，又和那用烂了的朱雀等四神扯上了关系，看来鬼子们还挺关照这四个来自中国的家伙。画面也许是受世界观影响的关系，色调比较灰暗，角色也够朴素。不过能让我持续攻关下去的很重要的一点就是音乐。SRPG的音乐可是很重要的，要能激发玩家的战意，但也不能太过激烈以致影响玩家的冷静思考，而《鬼》的音乐就很好的做到了这一点。还有最最重要的，那就是广大只有GBA无PS2的玩家们终于也能体验一下《鬼》的魅力了。阿弥陀佛！

角色：8	操作性：9
画面：8	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：正在通关中	

——山东　张垒

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GBA 超级马里奥A4

厂商：任天堂　类型：ACT　媒体：卡带



这个暑假，GBA的软件阵营真可谓异常强大，而作为开路先锋的就是这款任氏的镇堂之宝——SUPER MARIO！

整个FC上最强的马里奥作品就是3了，毕竟1、2区别不大，而3代天马行空般的设计思想向人们证明马里奥系列的动力。

由于是重新制作，因此当年生硬的背景块借助GBA而重显锋芒。相比较之前于GBA上登场的A系列的3部作品，本作的场景无疑是最丰富的，而且地图上自由化的行走路线也使得整个游戏备感乐趣。变身系统是最大卖点所在，狸猫、地藏佛之类的变身使游戏能有更多玩法，也有更多的探索。至于对应的E+卡片系统饶有意思，但无奈广大中国玩家基本无缘。此外，本游戏的难度真是出了名的，各位玩家游戏过程中千万不要一时冲动而摔开GBA，笔者疑是任天堂打算再攀主机销量的“伎俩”。

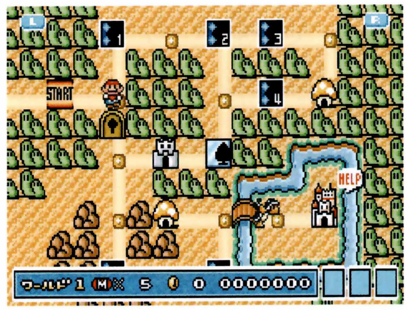
有人指责任天堂炒冷饭的赚钱方式，但经典的MARIO3毕竟已事隔多年，为了新玩家也能品尝到这样不朽的历史，GBA版不正是再好不过的新瓶旧酒吗！

——吉林　刘赢征

角色：10	操作性：9
画面：9	创意：8
音乐：8	移植度：10
情节：——	总评价：9
游戏时间：二周目	

GBA 超级马里奥A4

厂商：任天堂　类型：ACT　媒体：卡带



任天堂的大明星MARIO又在GBA上登场了，这是GBA上的第四部作品。虽然是移植过来的，又是炒冷饭，可我没吃过，所以这碗冷饭还是新菜呢！况且任天堂的冷饭炒多少遍都还是很好吃！

游戏主角当然还是雷打不变的马里奥和路易，那幼稚的故事情节我就不多说了。这部作品的主要特色就是“变身”了（我编的名字啊！），当马里奥吃掉相应的道具后，就会变成大狸猫啊，大青蛙啊……比如变成大狸猫后，马里奥就会飞（狸猫会飞？）等等。而且马里奥的样子也变成可爱的狸猫样子，头上两个耳朵，屁股上长出一个尾巴，还飞呀飞的（我倒）。

游戏的操作性还是一如继往的出色，让我深刻地理解了“按键”的艺术，这通常要在游戏睹死一阵并伴随着“恨手不成钢”的感觉中才能体会的真理……其实这款游戏的最大卖点是通过EREADER+CARD追加新路线，可以不断地玩新关卡，可惜国内见不到此周边，这款游戏是马里奥系列里不多见的创意作品。

——武汉　刘晥茜

角色：10	操作性：10
画面：8	创意：8
音乐：8	移植度：10
情节：——	总评价：9
游戏时间：10小时左右	

GBA 光明之魂2

厂商：SEGA　类型：ARPG　媒体：卡带



期待度满点的游戏！但玩过之后，心中那种莫名的感觉只有SEGA迷能够体验到。

本作的单机版表现并不尽如人意，虽然与前作相比，系统延续了、BAG修正了、职业增加了、画面进化了、道具也增加了3件有余，但游戏明显缺乏本质的变化，也没有什么新鲜血液注入。游戏方式较前作没有变化，繁琐的剧情和不平衡的难度设置使游戏流畅性有所退步；道具数量增加提升了游戏的乐趣，但也使本作越来越像PC上的某A·RPG大作了。总之，此次虽比前作有所进步，但对于64M→128M的进化而言，似乎还说不过去。

不过与此相反的是，本作的联机版相当的精彩。新增的职业使玩法更加多样，同心协力抗敌也好，搞恶作剧捣乱也罢，乐趣都大大的有。联机条件好的玩家千万不要错过！

不管怎么说吧，在《塞尔达》之后，《圣剑》之前的这个A·RPG缺乏的时段，《光明之魂2》仍然是广大玩家不错的选择。

——北京　西门不四

角色：8.5	操作性：9
画面：9.5	创意：8.5
音乐：9.5	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：15小时	

GBA 太空频道5

厂商：SEGA　类型：MUG　媒体：卡带



本作是移植自DC上的第一代作品，所以自然对本作充满了期待。然而，世嘉又再一次令人失望了。

为了在GBA这一2D主机上表现出3D风格，游戏采用了固定背景、静止图片和伪3D的人物来诠释游戏，结果落得一个不伦不类的下场，与其如此，还不如采用2D的游戏风格，与此同时，游戏的帧数也略显不足从而使得乌拉拉的动作看起来有些僵硬，远没有DC上那么妩媚动人。

作为一款音乐动作类游戏，音乐在游戏中起着至关重要的作用，但是由于GBA本身的机能和卡带容量的限制，本作的音乐远没有DC上那么精彩，而且部分场景的嘈杂音效简直到了令人发指的程度，人语发音虽然存在但效果却非常不清楚，也许要配备一个优秀的耳机才能体验到游戏的精彩吧！

近来，世嘉频繁地移植一些游戏，使人怀疑其创作能力是否真的到了“山穷水尽”的地步？好在还有《光明之魂2》，期待满点啊！

——吉林　沈培峰

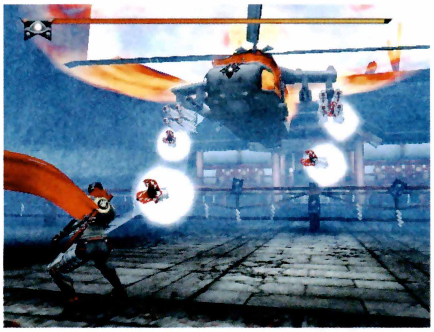
角色：9	操作性：7
画面：7	创意：——
音乐：7	移植度：8
情节：7	总评价：7.5
游戏时间：5小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

黑暗之影



拿性感美女作爆炒材料的NINJA TEAM，终于掏出了名副其实的作品——忍者龙剑传的最新版本。而在它仅仅公布了一段动画的时候，世嘉的超级忍和索尼的天诛3早已风靡全日本了。如果再算上E3展里女性版超级忍的发表，“忍者”这个题材，最近确实十分受宠。



忍系列作为世嘉的招牌式动作游戏，在很多方面都值得称道，特别是操控方式进化成模拟摇杆的PS2版超级忍，其动作的严密性、斩杀的爽快感、移动的速度感和杀阵系统的设定均可圈可点，以至很多重度游戏玩家将它奉为至宝。忍者龙剑传则从FC时代起就开创了高画质过场动画的先河，虽然它的早期版本中的某些更接近现实的设定在一定程度上限制了动作性(例如跳跃时无法转身)，但也是足以成为里程碑的作品。

然而这两个游戏系列强调的，都是硬碰硬的“过关”。虽然确实需要高超的操作技巧，但这技巧并不包含“隐密”的要素。所以这两个“忍者游戏”系列，充其量只是“以忍者为主角的游戏”，而非真正意义上的忍者游戏。更接近忍者真正生存方式的，还要说是天诛系列。那么，天诛系列的“真实感”，在现实中的基础是什么呢?

让我们先来了解一下忍者的起源和生活方式。忍者的出现时间甚早，但其真正“实用化”，还是在战国时期。构成忍者集团的，主要是失去土地、无法维持生计的破产农民，以及不能加入武士行列的持刀者。在那个没有地位就没有一切的年代，他们都是弱势群体中的一员。因为生存能力较差而被迫迁往山区寻求出路，在与自然环境和其他弱势者的斗争中，逐渐形成了忍者，而他们的斗争手段也就成了“忍术”。因此，忍者和一般武士的最大区别，就是拥有对复杂地形和气候等条件的适应能力。

起初，忍者的存在只是为了他们自己的生存。但这种独特的生活方式及适应性，终于被应用到了军事斗争中。军队里最早的忍者被称为“细人”，也就是间谍；后来又追加了暗杀的任务。无论是谍报工作还是暗杀任务，最主要的技巧都是“隐密”——这种隐密既包括服饰的视觉欺骗性，又包括行动方式的诡秘。由于忍者工作的特殊性，他们不能携带尺寸较大的标准武士刀，而只能代以较短、较轻、较薄的忍者刀，或者爪一类的武器（另一说是忍者不是武士，所以没有资格携带武士刀）；当然，还需要各种攀爬工具和暗器。为了行动方便，他们也不能像战场上的士兵一样穿着重型防具。相对低下的攻防能力使他们不可能参加大规模的正面战斗——看过历史巨作“天与地”的人应该记得，这个突出表现正面战争的电影中，忍者只出现过一次。很多游戏里描绘的大规模忍军对抗，多数只是天马行空的想象罢了。

那么忍者又是怎么自我训练，直到能符合特殊任务的需要的呢?普通武士对技巧的磨练，正如同在道场见到的竹刀对切，强调的是心理和技量的培训。而忍者的训练方式却是既独特有趣，又残酷无比的。比如跳跃能力的练习，就是先在地上种下能够快速生长的植物种子，等幼苗长出来之后便每天练习从苗上跳过。起初十分简单，但等到植物长得很高时就十分困难。这种长时间的训练，就能大大增强忍者的跳跃能力。另外一些技巧如“遁术”，则更是混合了隐密术、心理学和视觉欺骗的极致。稍微改变某些特征，就可以立即化身为茫茫人海中的普通一员。

但是人们所津津乐道的却总是神秘的“忍术”。这种超现实的力量是否真的被忍者所掌握了呢?我们注意到，很多忍者题材的游戏都引用了“临兵斗者皆阵列在前”这九字真言，包括超级忍中的杀阵和天诛3里的忍杀等等。就以此为例来了解一下什么是忍术好了。

“临兵斗者皆阵列在前”，原文为“临兵斗者，皆阵列前行，常当视之，无所不辟”，出自东晋葛洪所写的道家著作《抱朴子》内卷的《登涉篇》。九字分别对应不同的手势，这手势称为“九印”（九印来自于佛教的密宗，因此也可认为九字真言综合了佛教和道教的思想）。九字真言经常应用于道家的驱邪、求福等仪式中，后来传入日本，成为兵法的一部分。之后又被引进到佛教的天台宗和真言宗，这两宗的本山——比睿山和高野山与忍者的发源地——伊贺和甲贺十分接近。忍者集团把这些咒语与自身的技巧相结合，从而形成了一整套“忍术”。

以现代的眼光看来，真正存在的忍术，其实就是过人体能和灵活技巧的结合。忍者的战斗方式，从来就不包括超现实的部分。忍者只是黑暗的、悲哀的群体：他们在军事化之前是破产者，军事化之后也只是供人驱策的棋子，所以他们一直生活在巨大的精神压力之中。因此咒语之类的东西，应该说是忍者在这种压力下用来自我催眠、以求减轻压力的一种方式。

所以说，爽快感和技巧性超强的超级忍与忍者龙剑传系列，只能说是以忍者为主角的动作游戏，而非反映忍者时代背景和生存方式的游戏。即使是隐密感上佳的天诛系列，在某些方面仍有美化之嫌。如天诛1中彩女的护甲，现实中的忍者是不可能穿着如此华丽又厚重的铠甲的。1代中的力丸篇结局很好地体现了忍者的必然命运，但没想到3里他居然复活，真让人跌破眼镜……

超级忍中最能体现美感的，似乎是秀真那条随着移动而描绘出美妙轨迹的、飘逸的红绸带（红巾特攻队？！）；忍者龙剑传则以整体的华丽CG与画面见长。但忍者应有的美，与其说是蒙娜丽莎式的微笑，不如说更接近野兽那滴着血的爪和牙。正如同年少不经事时的我亦喜欢《瓦尔特保卫萨拉热窝》，甚至向往那条黑暗阴冷狭窄倾斜的长街一般，很多事情我们都想得太简单了。

《围城》写道：“城外的人想进来，城里的人想出去”。忍者，也是大抵如此吧。

文：产土ひるこ



正角与反角



曾经有一段时间，同时在玩天诛1和合金装备·固体。两者都属于那种隐藏式，比较“要技巧”的游戏。虽然本质上的东西很接近，但是由于时代背景的差异，玩起来的感觉迥然不同。相比之下，我更欣赏合金装备深刻的反战主题，但是深沉多了，转头再看天诛那接近为主尽忠和除暴安良的套路，倒也能体会出古朴的美感，或许是因为游戏的“味道”做得很到位吧。而对于在日本几乎尽人皆知的惩治奸商越后屋的故事，也是津津乐道。

不过……后来的一款游戏把我的思绪拖回了现实，这就是“恶代官”。几乎是与越后屋的故事完全相反的东西，无论以什么角度看，都是一个极其另类的作品。光是知道了游戏的内容，就已经让人失去了尝试的勇气——这与在130级前不敢用RAcaseal单机挑战ULT通关完全是不同的概念（笑）。而且，“恶代官2”也要出了。看着宣传画面里宛如土行孙般的忍者，再加上GTA3的甚嚣尘上，我倒真希望这只是一场不怎么愉快的梦。因为，将正角与反角的位置调换过来，不管何时都不会让人愉快。

很久以前的春节晚会里有个与本文同名的小品。很难用一句话概括这个小品想要说的东西，或许是对“高大全”形象的讽刺，或许是表达配角演员的辛酸。总之看完之后，再去看那些一本正经的主角，心里多少都有些以往没有的滋味。不过无论主角是否有牵强之处，强行与配角调换则必然引发混乱。

开始玩游戏的时候，也还是不懂事的年龄。当时对于双截龙、超级玛莉甚至DQ1那英雄救美、老掉牙的套路也并不感到厌烦；更不会去想象“坦克大战”卡带包装盒上我方坦克指挥官为何一脸凶神恶煞的模样。后来终于意识到游戏的剧情结构还处于幼稚的萌芽期，大多数游戏甚至懒得在剧情上下工夫。这就使很多作品玩起来活像在看前些年引进的什么“大片”，都是某个国家的孤胆英雄挽狂澜于既倒，拯救濒临毁灭的大家小家的故事，一个两个还好，多了就要反胃恶心。来自于业界内部及玩家群中的，批评游戏剧情千篇一律，单调乏味的意见也越来越大了。

于是，出现了多分支乃至多重结局的文字类游戏。玩家通过对重大事件作出的决定，而使情节向不同的方向发展——必须承认的是，RGP在这个问题上具有先天的缺陷，它在剧情的自由度上一般很难与SLG与恋爱AVG相比——因此，结局种类虽然多样，但一般还是“正义战胜邪恶”的路子，区别仅仅在于风格的差别。记得曾经有人认为光荣的西游记里魔王统治世界的失败画面以及FF8中巴拉姆学园被炸毁算是隐藏结局，但很快遭到反驳——GAME OVER不等于ENDING，游戏都没完成，有何结局可言？这里先不讨论失败画面与结局的关系问题，而是想说：玩家、包括游戏制作人心中被潜移默化的，正是正义战胜邪恶这一千古不变的话题，所以才有“正义被打败，根本就不算结局”的观点，而非游戏中的“是否按照规则要求完成游戏”这种技术性问题。

为了在一定程度上改变单调的状况，后来的作品中加入了路线的选择。比如本来处于中立立场的主角，可以选择加入光明阵营或者混沌阵营。由于是以架空的世界观为基础，因此这种选择与“是否保持正义”没有关系。就如同高达的爱好者中喜欢吉翁的比支持联邦的更多一样（汗）。

但是，使玩家在立场上产生动摇的游戏还是出现了，这就是FF7。它在剧情上并没有颠覆“正义必胜”，而是把角色的人格复杂化，使其区别于简单的“高大全”形象。而萨非罗斯的走红，也得益于他的外形（不信把他的形象与机枪男掉个个试试……），性格并非绝对的因素。这也是后来一大批造型超酷的反角们的先河。

前一段时间的“龙珠Z”也在原作的基础上追加了其他人的结局，但是以搞笑的意味居多：“侍”里与军队同流合污的结局，也只是众多结局里最差的一种。但“恶代官”却是纯粹的“行恶”，也许是为了让人“过一把坏人的瘾”吧，不过听说销量不高。

不想和寓教于乐扯上关系，但是这种纯粹作恶的东西，还真是“过把瘾就死”才好。

文：方言

斯考尔 游戏角色绝对通缉令



这位帅哥的个人资料就没有必要详细写了。疯狂的饭司肯定比我熟悉得多，比如身高、体重、血型、生日、星座、三围……总之他可以称得上游戏流行文化的代言人。即使是在演艺圈里，也有人拿他先后与张某哲和谢某锋相提并论。再加上连卖速冻水饺的小吃店都在播放着的Eyes On Me，可真是不堪回首……啊不不，可真是美好的回忆啊。

如果说FF7克劳德的铠甲、一刀两断和重型哈利在当时算是“酷”的话，那么斯考尔就得再在前边加个“冷”字。抛开8代在FF历史上的地位和斯考尔个人起到的作用不谈，他的形象设计还是相当成功的：造型前卫时尚，更重要的是在现实中容易模仿。英俊冷酷的面庞和眉心的伤疤则更是尖叫声的来源。哦对了，就像那次世界杯四分之一决赛中某些看客的表现一般。果然是被重力束缚了灵魂的人……。

斯考尔的外形算是出奇制胜，不过其性格和名叫“七武士”的原创剧情电视剧的名字一样，实在是没什么新意可言。说委婉一点，是带有懦弱自闭的倾向；直白讲就是缺乏交流、恋爱也没谈过的小男孩（突然发现这最后三个字与铿锵玫瑰对中国男足队员的评价不谋而合）……动漫里与之相似的类型，元祖是碇真治，MK2型是油虫男希罗。巧的是，这两位在游戏里的表现也像血黄就能随便出的连续剑一样，霸道的很。

前面说了斯考尔的形象是现实倒还算平易的那种。当然，他的造型里最冷峻也是最难模仿的，正是眉心的伤疤（“伤痕！男子汉的勋章”？！）。但是遗憾的是，开创这伤疤先河的仍然不是他斯考尔，而是赤色彗星夏亚。斯考尔，也仍然是MK2甚或量产机罢了。

更要命的是，他确实很适合被印在挂布上，但是是挂在水饺店里了……

■文：二灰狼罗克

媚山厚的粘土造型艺术赏

猛烈的火焰、飞过了大海、超越了时代。



立体贵族
～俺たちゃムッシュ3D～

这次我们为大家献上的就是一次又一次，不断带给众多玩家强大冲击的游戏——《灵魂能力II》中马克西的手办！请欣赏这凝聚了人物精髓的立体之魂吧。

立体作家介绍

媚山厚
1973年出生，梦想是成为艺术家，自称“粘土造型师”。虽然主要以制作人物原型为生，但也经常会做的辛辛苦苦而不计酬劳。喜欢的作家是罗丹、皇名月、金子一马。

这次为大家献上的是媚山厚在《灵魂能力II》中最喜欢使用的角色——马克西。不是“马克西的模型”，而是怀着“以马克西为主题的造型作品”的想法，抛弃既成概念和固定框架，探寻新的方向，完全按照自己的构思尝试做出来的。

本作是用一种叫做“NEW”的造型用粘土再用墨汁上色完成的。由于小时候曾经有过写书法的经验，才有了“用墨汁试试看应该会很有意思吧”的这个念头，真的用了后才发现效果出奇的好。如果想从模型这个狭窄的领域探索有限的几种表现手法应该会相当困难吧。所以不论做什么，都必须拥有广阔的视野，放开思路才行。

在“角色造型”中最重要的，就是在不破坏角色给人的主观感觉的前提下，不仅仅表现出外表还要表现出这个人物的内在部分才行。说起这个马克西，除了前边的头发和眉毛等外观的特征外，最主要的还是将他的精神思想通过“脸部的表情”完美地传达出来。首先，要花上几天时间观察人类的脸部动作(就连人类在说话时也必须仔细观察)，然后当然是要多玩游戏研究马克西究竟是怎样一个人物，光看书面资料是绝对不行的，这个作品就是这样被制作出来的。那么各位觉得怎么样呢?效果——来!

作品：马克西（灵魂能力 II）
抗氧化/全高10.7CM

独特的发型显得非常自然，这也是其被称为「作品」的一大要点。只有不断的失败才能抓住最后的结果。



这就是媚山厚所描绘的面部表情。大家应该已经看到过很多次他面对强敌时的这种表情了吧，生动无比的刻画！



媚山厚一心力求创造具有压迫性效果的作品，特别采用了「使用薄墨的彩色」，主要作用是让人物露出锐利的感觉。



■责编/宇部

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品



茄子 安达鲁西亚之夏

剧场动画

■03年作品■监督・脚本：高坂希太郎■原作：黑田硫黄■出演：大泉洋／小池容子／笕利夫／绪方爱香／平田广明／坂口芳贞／羽岛慎一／市川雅敏于■结尾曲：忌野清志郎■配给：アスミック・エース

《千与千寻的神隐》作画监督《茄子》《性感男孩和机器人》

高坂希太郎将黑田硫黄的世界影像化！

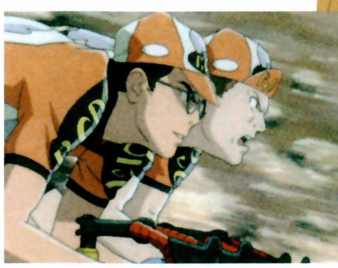


当地的名产腌茄子的味道已经渗入到了佩佩的心中……



乘风而行47分钟。这个夏天，要将所有人抛在身后

由连动的人与自行车的动作，以及众多参赛者前仆后继的画面构成的高作画难度的公路赛，这些就是由曾指导吉卜利工作室的《千与千寻的神隐》等杰作的知名作画监督高坂希太郎，将黑田硫黄原作的《茄子》影像化后为大家所带来的新感动。故事取自原作中极受欢迎的《安达鲁西亚之夏》的篇章。故事以世界3大自行车赛事之一的环西班牙大赛为舞台，将主人公佩佩的思绪和青春凝聚在这短短的47分钟，给这个炎热的夏天注入一剂清凉剂。



比赛里的小组战。尽管平时只是作为后备队员的佩佩，为了胜利仍然拼命锻炼，将全身心都投入到比赛中！

让全世界都知道这世上还有你的存在吧！

北斗之拳Vol.7



7月23日发售 TVANIME

■东映ANIMATION■3800日元■本盘150分+影像特典／双层盘面■'84～'87年作品■原作:原哲夫／武论尊■配音：神谷明、山本百合子、内海贤二、古川登志夫

新系列OVA的发售，再次掀起一股《北斗之拳》（又译《北斗神拳》）的热潮。这个最初版Vol.7收录了第37集～第42集。Vol.8、Vol.9也会在日本同时发售。

阿兹漫画大王1



7月24日发售 TVANIME

■KINGRECORD■6500日元■本盘110分钟／双层盘面■'02年作品■监督：锦织博■原作：あずまきようこ■出演：金田朋子／松冈由贵／通口智惠子／桑岛法子

一群充满个性的角色们在学校里所演绎的超暴笑动画片，在日本播出时就获得了极大反响，随后并发行了众多周边玩具。全6卷的普通版现在已经正式开始发售了！

通灵王 悲哀之形 ～叶王传说～



7月24日发售 TVANIME

■KINGRECORD■2800日元■本片约30分钟+影像特典／双层盘面■'01年作品■监督:水岛精二■出演：作藤裕子／犬山犬子／林原惠／小西克幸

通灵王的特别篇集DVD系列第3弹登场。该盘的内容上主要以人气角色“叶王”为中心，并将各个精彩画面融会贯通而成。喜欢原作的各位朋友们千万不可错过。

NEON GENESIS



7月24日发售 TVANIME

■KINGRECORD■3800日元■本片97分钟／双层盘面■'95年～'96年作品■监督：庵野秀明■出演：绪方惠美／三石琴乃／山口由里子／林原惠／清川元梦／麦人

使用COMPONENT DIGITAL NEWMASTER不可同日而语的超高画质、5.1ch充满魄力的声音，精美的封套再加上庵野秀明监督的亲自上阵，新生的福音现在诞生！

电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

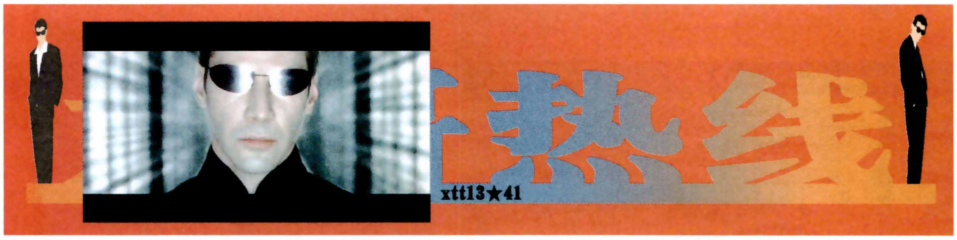
Dreamcast / Playstation / NINTENDO GAMECUBE / GAMEBOY GAME / Wonderswan / Playstation2 / BOY ADVANCE

天语：虽然掌机出的是不亦乐乎，连索尼都加入进来了，但是现在大家也习惯使用手机来游戏。诺基亚6600值得期待，而3650可以随时买了都。不过，还是搭载微软SmartPhone专业系统的手机功能最强。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
8月28日	世嘉时代第一卷・廉价梦幻之星	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.1 PHANTASY STAR generation1限定	ETC	SEGA
8月28日	世嘉时代第二卷・廉价摩纳哥GP	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.2 モナコGP	ETC	SEGA
8月28日	世嘉时代第三卷・廉价梦幻ZONE	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.3 ファンタジーゾーン	STG	SEGA
8月28日	十二国记・红莲标・黄尘路	十二国记 红莲の标 黄尘の路	AVG	KONAMI
8月28日	赛马6	WinningPost 6	SLG	KOEI
8月28日	花火百景（通常版/特典版）	花火百景（通常版/特典版）	ETC	日本娱乐放送
8月28日	夏梦夜话	夏梦夜话	AVG	EA
8月28日	四少女物语	ワンダバスタイルDXみっくすパック	AVG	D3
8月28日	★ 凯歌之号炮	凯歌の号炮	SLG	KOEI
9月4日	★ 机动战士高达	机动战士ガンダム めぐりあい宇宙(限定版/记忆卡版)	STG	BANDAI
9月4日	新最佳职业棒球	新ベストプレープロ野球	SPG	EnterBrain
9月11日	激斗职业棒球	激ープロ野球 水岛新司オールスターズ VS プロ野球	SPG	SEGA
9月11日	AUTOMODELLISTA	アウトモデリスタ U.S.-tuned	RAC	CAPCOM
9月18日	动物占卜2・个性心理学+恋爱测验	动物キャラナビ占い2 个性心理学 ＋ 恋爱占いパズル	ETC	CultureBrain
9月18日	少女义经传(通常版/限定版)	少女义经传(通常版/限定版)	AVG	WellMADE
9月18日	★ 足球经营	サッカー监督采配シミュレーション FORMATION FINAL	SLG	KONAMI
9月18日	魔界英雄记MAXIMO	魔界英雄记マキシモ ～マシンモンスターの野望～	ACT	CAPCOM
9月18日	NHK教育台"天才诞生"	(ラクガキ王国シリーズ)NHK 天才ビットくん グラモンバトル	ETC	TAITO
9月18日	骑龙骑士	龙ドラッグ オン ドラグーン	ACT	SE(史爱)
9月25日	TAKARA精选之人生游戏(廉价版)	THE BEST タカラモノ お仕事式人生ゲーム めざせ职业王	TAB	TAKARA
9月25日	DN天使・红之翼	D・N・ANGEL TV Animation Series ～红の翼～	AVG	TAKARA
9月25日	★ 卡拉OK革命第一集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.1)	ETC	KONAMI
9月25日	★ 卡拉OK革命第二集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.2)	ETC	KONAMI
9月25日	★ 卡拉OK革命第三集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.3)	ETC	KONAM
9月25日	★ 卡拉OK革命第四集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.4)	ETC	KONAMI
9月25日	★ 卡拉OK革命夜晚版2003	カラオケレボリューション ナイトセレクション2003	ETC	KONAMI
9月25日	★ 卡拉OK革命2003年秋	カラオケレボリューション(Autumn2003)	ETC	KONAMI
9月25日	世嘉时代第四卷・廉价太空哈利	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 スペースハリアー	ETC	SEGA
9月25日	世嘉时代第四卷・廉价战斧	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 ゴールデンアックス	ETC	SEGA
9月25日	夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版)	夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版)	AVG	ZeroSystem
9月25日	★ 真・三国无双3 猛将传	プレミアムパック(真・三国无双3+真・三国无双3 猛将传)	ACT	KOEI
9月25日	★ 真・三国无双3	真・三国无双3	ACT	KOEI
9月25日	★ 横行霸道3	Grand Theft Auto III(グランドセフトオートIII)	ACT	CAPCOM
9月25日	★ 忍廉价版	Shinobi PlayStation 2 the Best	ACT	SEGA
9月25日	冒险少年部CLUB画报	冒险少年クラブ画报	AVG	ジョルダン
9月25日	中间	INTERLUDE	AVG	NEC IC
9月25日	太空侵略者筐体型手台同捆版	スペースインベーダー筐体型コントローラ同捆セット	ETC	TAITO
9月25日	能量空军瞄准打击	エナジーエアフォース エイムストライク!	SLG	TATIO
10月2日	天外魔境II MANJI MARU	天外魔境II MANJI MARU	RPG	HUDSON
10月23日	★ 新世纪福音战士 绫波育成计划 阿斯卡补完	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画 with アスカ补完计画	SLG	ブロッコリー
10月30日	★ 超时空要塞MACROSS	超时空要塞マクロス	STG	BANDAI
10月30日	★ 太鼓の达人3	太鼓の达人 あっぱれ三代目 太鼓型专用コントローラ『タタコン』同捆版	ACT	NAMCO
10月30日	★ 太鼓の达人3	太鼓の　人 あっぱれ三代目(ソフト单品)	ETC	NAMCO

XBOX				
8月28日	料理恋爱	ビストロ?きゅーぴっと2 特別版	SLG	SUCCESS
8月	城市疯狂3	Midtown Madness3	RAC	M$
9月4日	出租英雄第1号	レンタヒーローNo.1	ACT	クールネッ
9月18日	屠龙	Dinosaur Hunting(ダイナソーハンティング)~失われた大地~	ACT	M$
9月25日	★汤姆克兰西·探鬼	Tom Clancy′s GHOST RECON	ACT	M$(UBI)
9月25日	幽灵侦察	GHOST RECONS	ACT	M$
10月9日	★残酷的力量	Brute Force	ACT	Digital Anvil
2003年秋	★忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
2003年秋	战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
2003年秋	打倒	BRAKE DOWN	ACT	NAMCO
2003年秋	★R赛车革命	R-Racing Evolution	RAC	NAMCO
2003年冬	雄蜂Z	Drone Z	未明	M$
2003年冬	★索尼克英雄	SONIC HEROS	ACT	SEGA
2003年	真女神转生NINE(NET对应)	真女神转生NINE(NET对应)	RPG	ATLUS
2003年	战场の出前持	战场の出前持	ETC	M$
2003年	NEVERLAND传说	NEVERLAND SAGA	RPG	IEDA
2003年	罪恶天空:复仇高速路	CRIMSON SKIES: HI ROAD TO REVENGE	STG	M$
2003年	★真梦生活ONLINE	トゥルーファンタジー ライブオンライン	MMO	M$
2003年	魔牙灵	魔牙灵 (Magatama)	未明	M$
2004年	古烈的攫取(暂名)	Grabbed by the Goulies (暂名)	未明	M$
2004年	Kameo(暂名)	Kameo(暂名)	未明	M$
2004年	天空	天空 -Tenku-(TM) 2 (暂名)	未明	M$
2004年	寓言	Fable(暂名)	未明	M$
未定	★城市赛车	Project Gotham Racing2	RAC	M$
未定	被攻击的王国2	キングダムアンダーファイアII	未明	パンタグラム
未定	★光环2	HALO2(ヘイロ 2)	FPS	M$
未定	DOOM3	DOOM3	FPS	M$
NINTENDO GAMECUBE				
8月29日	★辛弗尼亚传说	テイルズ オブ シンフォニア	RPG	NAMCO
9月5日	★玛莉高尔夫·家庭赛	マリオゴルフ ファミリーツアー	SPG	任天堂
9月5日	ZOIDS VS.2	ZOIDS VS.2	未明	トミー
9月11日	激斗职业野球	激斗プロ野球 水岛新司オールスターズ VS プロ野球	SPG	SEGA
9月12日	★牧场物语·美妙生活	牧场物语 ワンダフルライフ	SLG	MARVLOUS
9月25日	天外魔境II MANJI MARU	天外魔境II MANJI MARU	RPG	HUDSON
10月9日	★巨大的蛋·比利哈彻大冒险	ジャイアントエッグ~ビリー·ハッチャーの大冒险~	ACT	SEGA
10月24日	式神の城2	式神の城2	STG	KIDS
GAMEBOY ADVANCE				
8月29日	★新约 圣剑传说	新约 圣剑传说	RPG	史克艾尼
8月29日	BATTLE巨大鱼传说	バトル×バトル~巨大鱼传 ~	未明	スターフィッシュ
9月4日	GetBackers夺还屋~邪眼封印!~	GetBackers夺还屋~邪眼封印!~	未明	KONAMI
9月5日	新流行物语	新きせかえ物语	未明	Marvelous
9月5日	★传说之斯特菲2	传说のスタフィー 2	未明	任天堂
9月5日	邪留丸~漫步月光镇的邪留丸~	おじゃる丸~月光町さんぽでおじゃる~	未明	MTO
9月11日	任性妖精~对战魔法球~	わがまま☆フェアリーミルモでポン!~对战!まほうだま~	未明	KONAMI
9月12日	NARUTO-木之叶战记-	NARUTODナルトD 木之叶战记	未明	TOMY
9月12日	真·女神转生·炎之书	真·女神转生デビルチルドレン 炎の书	RPG	ATLUS
9月12日	真·女神转生·冰之书	真·女神转生デビルチルドレン 冰の书	RPG	ATLUS
9月18日	侦探学园Q	探侦学园Q 名探侦はキミだ!	RPG	KONAMI
9月22日	时髦公主3	おしゃれプリンセス3	未明	CultureBrain
9月25日	魔探侦ロキRAGNAROCK	魔探侦ロキRAGNAROCK	未明	JWING
9月26日	可爱的宠物 ! gamegallery	かわいいペット!ゲームギャラリー	未明	文明脑
9月26日	绝体绝命 史上最强的下跪	绝体绝命でんじゃらすじーさん~史上最强の土下座	未明	KIDS
9月26日	★合金弹头	メタルスラッグ アドバンス	STG	SnkPlaymore
9月26日	METALMAX回归2	メタルマックスリターズ改	RPG	NOW

廊坊大学城活动中心某老板很想寻找光环的高手过招 .QQ:1021413



昨天晚上买了五十张CD-R，今天下午就全刻完一张不剩了。DVDRIP是宽带时代最杰出的发明之一，而P2P软件也必将在今后大行其道，看来微软公司的努力方向是人心所向，MPEG4盛况空前。

本期龙哥提示情报：重度游戏，要靠自己

在局域网玩FF11，请使用端口映射软件

●你在17期龙哥热线里回答有误，XBMP不是MICROSOFT的东西所以以后肯定会支持RM，在windows下不支持RM是因为不一公司的格式。XBMP只是和WMP的界面雷同而已，RM现在也正在努力支持中，嗯嗯。（玉米）

天师，我一直以来都十分喜欢电软的格斗天书栏目，KOF，街霸3RD，梦美，VF4使我获益匪浅，但最近几期格斗天书越做越不像样了。115期竟是采访什么模拟器网站，16期干脆就没有了！在下不才，写了一篇KOF的回顾，不管刊登与否，也算是为电软尽了力吧。

（上海南汇区大团镇 王宇鸿）

▲对不起，格斗天书栏目被取缔了。我觉得呢，游戏不宜玩得太深，否则杂志就会在一部分“专业玩家”的带动下，向“同人志”靠拢。所以，凡是专业一点的游戏我们都不做，这是个基本原则。有关采访类文章呢，原则上是坚决禁止。GGB呢？——虽然我昨天做梦还梦到新作快出现了，但GUNGRIFFON更为专业，应属于被取缔之列。

其实这样也对。像天语喜欢的游戏，全是不需要看攻略的，就算说一些“要点精华”，恐怕一般的玩家也看不太懂。就是这个道理，你想精研某款重度游戏，是绝对不能依赖杂志的——我们没有这个水平去帮你实现高打之梦，你只能自己到网上去研究。充其量我们能给你一些提示或暗示。

来源 "于洋"<dc11@tom.com>
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 请天师帮忙
收信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 后一封>>

天师：
天师小弟有几个问题请赐教！
1：偶近日购得美版39001型PS2一台，BOSS告诉我说是全新的苏州产，苏州现在是否已经有了厂家生产PS2？此机出厂日期为6月23日，而小弟是在7月初买的，是否可以说此为全新机？
2：[redacted]电软上期GBASP调光是否也需要像GBA背光装置类似的东西？
3：建议电软开办个当期主流游戏的时价，因为现在国内黑店太多，像MASCAR在君前几期提到的GBA少年街霸3和PS2寂静岭2时价已经在100多左右，而小弟打电话问了许多店回答价钱均在350左右！所以希望天师大哥能和众位小编商量一下，创办一个类似与新作发售榜的当期游戏价格变化邦，以方便玩家！
好了，问了这么多问题希望天师能够急时回复！
河南省于洋

▲1、苏州只生产耐克鞋，还真不知道有生产PS2的。“此机出厂日期”——请问你怎么知道的？关键是，你这个6月27日，是哪年的？ 2、上期的杂志看了么？ 3、这种具体价格我们无法调查的特别清楚，只能给出一个趋势，各地的情况都不一样。如果你不着急玩新游戏，就过一段时间再买正版，价格会便宜很多。

日期 2003-8-14 5:57
来源 dreamtrue@vip.sina.com
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 急问：武装雄师到底还有没续作？
收信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 后一封

天师你好。
BLAZE版到底还是给人感觉制作的简单了些，这个简单不指难度，而是游戏的关数少，玩法单一，可选机体少，不能回放等。
虽然这是一个很好玩的游戏。
那么本系列到底还有没有续作了？
我看GAME ARTS近一年都没有出新作品了。可是它们的网站倒还开着，说明它们还没倒闭，呵
你有什么最新的消息吗？请回复，谢谢。
GGB FAN

▲说实话，你这样说太对不起“重度游戏”这几个字了，也对不起我。我冒着生命危险，在杂志上炒作这个GGB，引领了中国重度游戏潮流，直到今日出现LIUCHEN、纪超、HE3等水平直达日本最高境界的GUNGRIFFON铁汉——我深信，GUNGRIFFON会出现续作。

日期 2003-7-28 21:14
来源 "jdtxh_77"<jdtxh_77@163.com>
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 请教天师
收信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 <<前一封 后一封

小弟最近入手一台XBOX，想装EVOX，可发现潜水兄提供的网站现在已经关了门，烦天师提供一个能下载EVOX的地方。另外，我想把EVOX接到电脑显示器上玩，需要用什么装置。

◀我仔细地想过了，现在费一些力气登些基本知识，以后大家有用得着的时候！你的要求我已经让玉米发到你邮箱中，请注意查收一下。

天师：影像大，在shenmuedojo下载，文件名是shenmue45od.zip，被叫做premiere video.
天师最近玩游戏还开心吗？是否已找不到DC时代的那种感觉。
这映像不知天师下载过没，是莎木一章的1998年年末横滨制作发表会。长达1时51分。
看过之后绝对激起您对莎木的满腔之情。Yet，龙哥可能没时间看。
在这介绍下内容。
*1.<莎木>交响乐排练现场及演奏现场.
2.铃木裕谈FREE,谈剧情....
3.特别嘉宾(CG监督等类)现场献声，及发表会现场前后气氛。
*4.大量开发中极秘影像，现在看来大部分是2代香港的，很多是当年SS版的。还有没见过的，像莎花被绑架，莎花对战(^_^)蓝帝等。（绝对官方）
5.莎木制作全过程,从3D建模到动作捕捉，从监督制作到原画设定，从Project Berkley到DC版莎木系列，
应有尽有，无所不有。
**6.(T_T)大泪推荐：河北省孟村吴连枝老师谈与铃木裕先生的友情及对莎木的希望。真人影像沧州口音，还有一段八极拳表演，和吴连枝老师的书法展示。黄金珍藏之佳品。
7.著名配音（笑）松风雅也、荻原匠、石垣等谈配音。
这影像清晰度极低，目见大偷帧，因是录像带导的。但内容绝对正点。
不管您看不看，总还希望您关照一下，和一个莎木的哥们儿分享对莎木的期待与爱。
多谢您看完此信。
另：已托河北籍人士解听吴连枝老师的话，若需，回信给偶，fans正努力进行中。
莎木大狂
陈硕
书于沽上

◀陈硕你好，这封信里的信息还真不少，可是从哪里才能下载到你说的这些精彩内容呢？我觉得如果你能联系到吴连枝老师的采访，一定要给电软投稿。

日期 2003-8-13 10:33
来源 "kk98k89"<kk98k89@sina.com>
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 咨询
收信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 后一封>>

您好：
我是一名初三刚毕业的学生，最近买入39001型PS2，家中原配的电视是SONY特丽珑KV-DR29，支持逐行扫描，1250线。
请问，这样是否可达到PS2最好效果？有没有再配S线或分量的必要？
另请天师推荐几款达到60帧的游戏。
如能解答，不胜受恩感激。
J.S
2003.8.13
及：向编辑部内辛勤工作的哥哥姐姐们致以真挚问候......

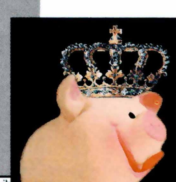
▲你打机的配置很好嘛！可是这台的主机画面始终比较粗糙，我建议你使用分量线时不要要求太高。用S端比较合适。真·60帧的游戏当然是GGB和VF4。

天师：
你好！我一直想成为一名游戏制作人。
因此想问一下北京游戏学校的地址，或者网站也行！
非常感谢！！！！
请您一定回复E-MAIL。
再次感谢您！！！！
青蛙

▲呵呵，“想成为游戏制作人”的信天语收到了可不是一封两封了，我觉得目前国人还没有制作家用机游戏的实力，只能在电脑游戏方面尝试。上期不是有广告么？

龙哥：
你好！
小弟是电软的一名老读者，喜欢PCGAME和TVGAME。现在我想买一台21英寸彩电，预算在1000元左右，请问市面上什么牌子的彩电看电视效果好？
小弟到商场里看了一下，康佳和海信的21英寸纯彩电挺清晰的，还有创维的价格仅为799元，效果还可以。
不过康佳21英寸彩电在切换频道时要黑一下屏，看的不太舒服。
请龙哥向小弟推荐一款性价比高的彩电！
另外市面上还出现了3DO的摸拟器，龙哥如果感幸趣也可以试一下！
祝工作顺利，万事如意！
此致！
汤日明
2003年7月31日
小弟电邮：trm_999@163.com

▲1000元？买不到什么好彩电，我建议你追加一些投资，买一个小纯平——无论是25寸还是21寸的。如果你觉得纯平与否无所谓，就听我的买康佳14寸“小画仙”吧，这种电视性能非常好，价格不超过1千元。切换频道黑屏呢，其实是对电视的保护，如今的彩电都这样，可以保护显像管，延长其使用寿命。3DO白给我我也不要。



来源 "zc zc"<hguujh
>> [加入地址
标题 Re: 回复:读者+
收信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容

没什么特别,只是发现了你的e-mail很激动^-^.天师,我想问一个问题:你觉得中国的游戏业到何时会发展呢?
我一直想做一个游戏制作家!!
张城

▲瞧，又有读者希望成为游戏制作人！我认为，至少再过十年，方能与国外接轨。现在我们还没有TV游戏制作产业。



玩具饕餮·最终幻想X2钥匙扣

这次为大家介绍的是2003年由BANDAI公司出品的以FFX2的5位人物为角色的钥匙扣，此套FFX2主角的匙扣不仅选择了众望所归的三位绝世美女——尤娜、莉可和帕因，那充满魅惑感觉的兰和青年同盟的盟主努吉都被“选中”！值得一提的是此套产品不因为体积小而放弃一些细节的处理，尤娜双眼不同的颜色、莉可围巾丰富的渐变颜色等等都充分证明了作品的严谨性和精细程度。每个均有独立纸盒包装（纸盒的精美程度属近期玩具包装之最）。

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供(010-65282550)
www.how-2-play.com

谈中国动画事业

我是朱峰.中国吉林人。作为一个动画作者，我有很多想法。我主要想谈一下，在现在中国这个大环境下，我们包括观众、创作人、在动画、游戏、漫画、及所有相关行业下，如何进步、发展、提高。

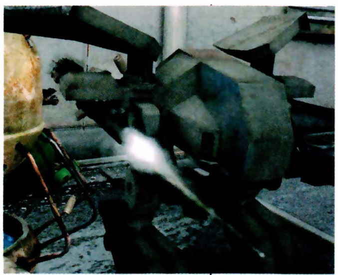
首先我们来了解一下我们在世界所占的地位。我不得不直接的说，我们没任何地位。中国的电视、电影、游戏不卖座，和日美相比，基本是无任何的抵抗力。这些便是事实，真实而残酷。

但我并不绝望，人可以改变一切，有人便可以。

日本动画、漫画、游戏在几十年里，从无到有，在世界确立了其地位，这是很值得人思考的。

日本人靠什么，其实很简单，最早的创始人了解人们在当时社会里，想看什么，想玩什么。于是就会有一种,电视上播的是什么东西,我根本不爱看，我想看的是……。是这些反叛者首先走出来，做出动画，尽管条件很艰苦，然而,他们还是做出来了。于是，人们看了他们的动画，对！这才是我想看的东西。这在日本是第一步。日本人这第一步很成功。





没什么是做不到的，你想做吗？你能做吗？中国有市场吗？我认为有。日本不大，然而，其动画漫画的市场却远大于其国土。这正是不断熏陶产生出来的。中国有吗？有，我们的观众也喜欢日本美国的动画片。中国这一代受上一代影响不大，他们讨厌中国的老思想。他们是看日本漫画，玩游戏长大的。一部中国动画，一部日本动画，他们选后者。一部中国电视剧，一部日剧，他们选后者。一部中国游戏，一部日本游戏，他们还选择后者。这就能看出，我们有多落后。老的事物不变的话是无法生存的。现在中国正像是几十年前的日本，周围都是老旧的东西。一旦有新东西出现，马上便会影响整个行业，老的事物早晚被淘汰。这是必然规律。不变则必死。乱变也必死。只有一些人，他们真正了解人的心。知道我们要什么。他做出的东西会马上占领市场，打败其他对手。我们要了解这个事实。市场是不变的。人的钱总是要花的。之所以收入下降是因为你不行了，人们不喜欢你了。

我们想一想，中国的年轻人到底想着什么。我们是看着日本动画漫画长大的。后来有了游戏机，在大人的强烈制压下，我们还是对那些神奇的东西着迷。游戏，漫画成为生活中重要一部分。3d游戏出现了，这又是一个冲击。那到底是什么吸引了我们呢？是马里奥给我们留下的探索精神。是生化带来的冒险感觉，是合金装备留下的男人气息。是思考而落下的伤疤，还有很多。每一部成功的作品都有其买点。这正是我们看到的。电影和游戏有所不同。剧情很重要。但有时几个镜头精彩一样能赢得观众。好的东西会留在人们的心中这是不变的。中国无论出什么，动漫画,电影或是游戏，想赢就要有看点。全照抄不行。粗制滥造不行。勇于改变,有着不断探索精神，了解人心的人必然成功。能够把人性最本性的东西表现出来的作品能够获胜。这点很重要,是本质。你我，大家，我们每天脑子想干什么，喜欢什么，怀念什么，这些最真的东西如何融入作品里，如何让人为之振奋，如何让人留下深刻印象。这些正是所有工作者不断探索所要了解的东西。

1996年,当时我正在画漫画，便有了制作一部冒险动画片的想法，真正开始制作，是在一年半以前，整个完成基本上是13个月。软件用的是3ds max photo shop等，在这段时间里,我的经验和技术有了很大的飞跃，正像我作品的名字一样，“羽化”，意思是蝴蝶由蛹变成蝶的过程,从中我也了解了我自己。这是一个对电影、游戏、图形图像艺术的一个探索。在我制作的过程中，漫画的基础给我坚实的后盾。每一样事物都是我很精心设计的，我的下一部作品正在酝酿中。这是我的事业，我将不断奋斗。

因为，人的本质便是从超越自己中获得快感。





↑作者已经是专业人士了，CG做的是有板有眼。天语以前介绍过对吧？

幸福的新世界 文：Barbarian

很多玩游戏的人，最怕的就是没有大作发售的淡季。于是，在这个因为特殊原因而使空闲时间 或极度增多或极度减少的季节，很多人都会觉得无聊。当然其他几类人还是老样子：喜欢深入研究的玩家还会去啃续作，以游戏作职业的人仍然得为生活奔波。那么，决定这几家欢喜几家愁的厂商呢？他们打个喷嚏，玩家可是要得感冒的啊。

厂商们有的在赶续作，有的在搜刮新构思，有的则是因为窘迫而头破血流地折腾着。而这些热闹事的来源——比方说索尼，却依然是谜一般的存在。除了S-E等几个“贴心人”之外，几乎没人摸得着它的脉，更不要说推测它下一步行动的具体内容了。但是结局其实也是可以预料到的。我们所不知道的，仅仅是具体过程。PSP的推出，明显就是向任天堂射出的最致命的子弹——因为后者能守住的，也只剩掌机这块早已人人觊觎的沃土——PSP流行起来以后，生命力再强的口袋妖怪恐怕也要进棺材。

骨灰级元老卡普空的惊变，也只是索尼王朝内部的微调而已：不听话的冈本吉起当然要清洗掉；而做出那个连LIGHT USER都不愿碰的PN03的三上真司，其结果更是可想而知了。好在冈本还有些值得欣慰之处。他或许会在任天堂的庇护下继续生存，但是作为一个游戏开发者，冈本或许更会为索尼的经营风格而感动——那正是他引以为豪的隆的翻版：表面上谦逊有礼，但内心其实霸气十足。当然仅凭隆的朴实外表是吸引不了多少人的，于是这个隆又加上了肯或草雉京那样绚烂华丽的红莲火焰。华丽又强大，相信这也是不少人想要的角色。

突然想起一篇叫做《幸福的新世界》的科幻小说，故事里所有的人都是在婴儿期通过药物、光电刺激的方式来人工划分社会地位的。这样的世界听起来很不公平，但是人们因为婴儿期的刺激，而能心安理得地面对现实——因此这是一个幸福的新世界。虽然曾经有一个正常的“野蛮人”存在，但是他不可能被现实接受，最终也难逃壮烈而凄凉的死亡。

回想起索尼从次时代就给我们带来的炫目机能、动人故事和华丽CG，以及一干放胆反抗的“野蛮人”的下场，业界又何尝不是一个幸福的新世界呢？就连牺牲者的消失也都是壮烈而凄凉的——和那个从30多米高处一跃而下的身影一样——并且没有任何人有资格去欣赏那道弧线的美丽或者忧郁。

在那部小说里，心安理得的人们是需要一种麻醉剂来寻求自我安慰的，就像很多人在反复追逐新作。麻醉剂吃多了会因呼吸麻痹而送命；那么，在现实生活中被另外一些东西同样束缚住了的人呢？



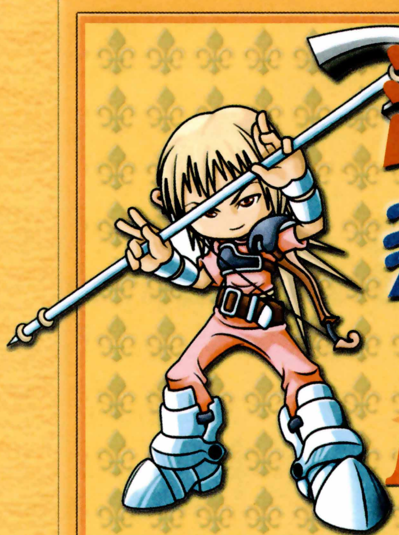


↑明知很假，可还是被感动得流下了眼泪，另有几张截图限于版面天语没有截取。对MATRIX这个系列，服！对它的演员和导演，赞！

电影与游戏究竟哪个更强的问题

这个似乎不好相比，可现在怎么看也是电影要强得多。当然这只是天语个人意见，至少自己喜欢的游戏是越来越少了。眼下的游戏太面。

我非常喜欢电软送的CD，能否再出一张「樱大战」的补完？将剩下的人物和樱3片头曲和其他樱战动画的歌曲加进去？另外能单出一张「斑鸠」BGM就更完美了。（花背斑鸠）



游戏全机种新作情报

NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

BRUTEFORCE 126
时间危机 3 126
拉切特与克拉克 2 126
灼热！职业棒球2003.......126
科林麦克雷拉力赛车 4 127
星球大战侠盗中队 3 127
CHOCOLAT 127
天外魔境・东方的蓝色.....128
式神之城 2 128

XB BRUTEFORCE

微软　2003年10月9日

STG　6800日元

在本作中，玩家要率领由4个精英战士构成的精锐部队，在6个舞台上与各种种族展开战斗。

各角色有阻击手、突击兵、侦察兵和凶暴的外星人等特色设定，玩家可以根据自己的情况进行选择。由于玩家以外的角色都是靠AI行动，所以战略性也是本作的一大特色之一。

该游戏另附赠数初回特典，有美国风味十足的小册子和收录了精彩影像的《BruteForce特别DVD》。





PS2 时间危机 3

NAMCO　2003年10月

STG　价格未定

光枪射击游戏新的时代即将来临，3代之间的大对决！

时间危机3又公布了一些新图片，随着游戏画面的不断被公布，游戏的主要特点也逐渐被了解。相信本作的爽快感会比前作提高不少，同时也期待着与VR战警3的正面对决，还有就是乖乖掏钱买枪。





PS2 拉切特与克拉克 2

SCE　2003年12月

ACT　价格未定

受到广大动作游戏饭斯关注的本作在沉寂了很长时间后又有新的画面放出，这些游戏画面的素质很高。MASCAR预计本作会在今年年底PS发售9周年的时候登场，因为前作就是这个时候……

画面最强的动作游戏将在圣诞节前夕发售！





PS2 灼热！职业棒球2003

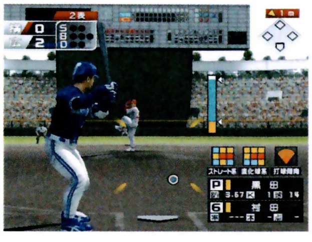
NAMCO　2003年12月23日

SPG　价格未定

《灼热！职业棒球》最新数据资料版《灼热！职业棒球2003 秋的黄昏祭》将在12月23日发售。

除了更新登陆数据，加入新的外国选手外，该作还进行了细致的调整。真实再现了选手的面孔，而且除了追加新选手的动作外，还对原有选手的动作进行了改善。同时再现了“Yahoo！ BB Stadium”等场馆，完全以2003年度开幕时的球场为原型。对于国内为数不多的棒球迷来说，本作决不能错过。



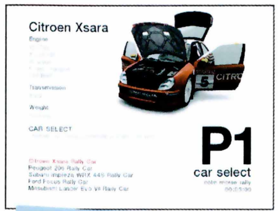


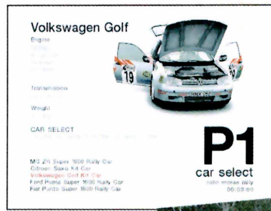
XB 科林麦克雷拉力赛车4

微软 2003年冬

RAC 价格未定

著名的科林麦克雷赛车系列马上就要推出新作了，本作在XBOX上的表现非常突出。从目前公布的游戏画面来看，各种真实的赛车都是惟妙惟肖。相信她将成为XBOX上最优秀的赛车游戏之一，期待中……





赛车资料一目了然

画面效果究极的赛车游戏你一定不要错过！











GC 星球大战侠盗中队3

NINTENDO 2003年9月24日

ACT 6800日元

星球大战最新作即将降临，星际冒险始动。

最近电影大片太多，把星战新作忘得一干二净，直到前两天看到了本作的最新画面，才想起来这也算是今年的一部大作。听木木说这是一部他本人必买的游戏，那想必应该不错吧……











紧张

刺激

战斗

DC CHOCOLAT

ALCHEMIST 2003年冬

AVG 6800日元

末代主机最后的恋爱养成游戏

追加大量事件CG的可爱女招待咖啡店冒险游戏《Chocolat》于今冬在DC发售。

这款DC《Chocolat》是从4月份发售的PC游戏移植而来的。DC版重新制作了开场动画外，还加入了由人演唱的结尾曲，并追加了许多事件CG，大幅变更关于“沙也加”和“真子”两个人的剧情，排除了游戏后半部分的地图移动角。

主人公是在只有父亲的单亲家庭中长大的青年，以父亲的再婚为契机，体验到了各种多姿多彩的事情。在父亲出外新婚旅行的3个月间，主人公要暂时代理咖啡店店长一职。

这件咖啡店女店员所穿的衣服充满了欧式色彩。玩家要和继妹、元同学、自幼的好朋友、咖啡店的职员等身份各样的女性发展出不同的美丽恋情，并体验家人与朋友之间那种温馨的感动。这样的游戏你难道不想来亲自体验一下吗？

DC最后的大作







GBA 天外魔境・东方的蓝色

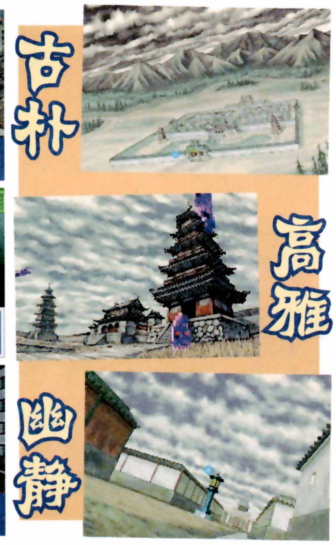
HUDSON	2003年冬
RPG	价格未定

继PS2和GC版后，GBA上的天外魔境也公布了，从游戏的名称来看，这是一部全新的作品。但是从以往GBA游戏的经验来看，本作肯定会继承一些老作品中的系统要素，请期待我们随后的介绍。



经典RPG系列在GBA上登场





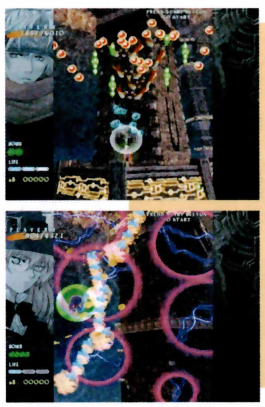
GC 式神之城 2

ATLUS	2003年10月24日
STG	6800日元

本作由街机《式神之城2》移植而来。除了前作的角色玖珂光太郎、结城小夜、富美子、日向玄乃丈、金大正以外，还将出现2个新角色罗杰和尼古。

游戏开始时玩家可以自己选择“壹式”和“贰式”两种各角色的式神的攻击方式。这两种方式有着各自不同的攻击特性。虽然式神的外形和攻击样式不会改变，但对攻击的效果和通关有着极大的影响。

新作预定对应D端子，画面比起前作更加纤细美丽。



究极华丽的射击画面





↑活泼可爱的女主角。

GC上独占的射击游戏降临，这是要与斑鸠一争高下的作品！









啊,又是双光盘,真值!
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
2003年19期
史克威尔金曲集粹
电击收藏
啊,SQUARE音乐,真棒!
永不结束/吱嘎作响的碎片/心的宝箱/9 TIMES: SOBUT/LOVELY STRAINS~淡梦的轨迹~/EYES ON ME(ORCHESTRA VERSION)/SOMNIA MEMORIAS/无数温柔的星星从天而降/不会被盗的宝石/MELODIES OF LIFE/SONG OF MANA(ENDING THEME)/小小的羽翼
VOL.118 9月10日期待
次世代传媒联盟
电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

玩非我莫属

掌机迷第四辑已经上市

『掌机迷 vol.4』8月15日，千呼万唤火热上市！
汇集暑期全部热门游戏完全攻略研究，影像/文字展露
中国掌机迷最强游戏记录。

精英云集全力打造最炫的掌机实用宝典/光盘



超值惊喜价

掌机迷+光盘+海报=10元

王者之争
烧卡器第二代产品大比拼

另类的接触
过气掌机烧录设备大观

本期抽奖活动奖品为GBASP、大容量烧卡器。

《掌机迷5》9月15日上市！

ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP

电子游戏软件 Vol.118
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)6447218?
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
零售价9.8元

…违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。